

SONG MODE

Le mode Song vous permet de créer jusqu'à 16 pistes, contenant chacune une partie musicale indépendante. Ces pistes peuvent être éditées de différentes manières et les données musicales de chaque piste peuvent être transmises sur un canal MIDI propre pour jouer une voix différente dans un multi ou sur un synthétiseur externe.

Sommaire de cette section	Page
Song play	201
Song record	203
Song edit	208
Song edit jobs 1	214
Song setup jobs 2	218
Song setup jobs	228
Transmit channel	230
Song name	231
Song directory	232

SONG MODE

En mode Song, vous pouvez utiliser le séquenceur du SY99 pour enregistrer et reproduire jusqu'à dix morceaux dont chacun peut se composer de 16 pistes maximum. Les pistes 1 à 15 peuvent contenir une partie musicale indépendante, pouvant s'étendre sur toute la longueur du morceau. La piste 16 est une piste Pattern de motif particulière qui se compose de numéros de motifs et de repères de répétition spécifiant comment les motifs créés dans le mode Pattern (page 233) seront rejoués avec les autres pistes.

Toutes les données du séquenceur seront transmises vers le générateur de sons interne et également transmises à partir de la borne MIDI OUT. Cela vous permet de faire jouer d'autres synthétiseurs ou générateurs de sons à partir du séquenceur du SY99.

Mode Song (séquenceur) et mode Multi (générateur de sons)

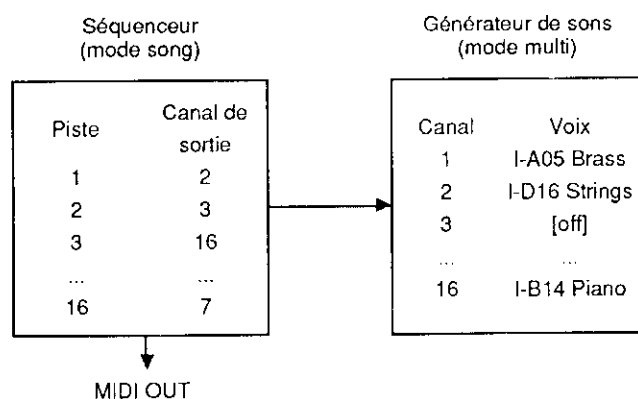
La plus grande complexité musicale peut être atteinte lorsque le séquenceur se trouve en mode Song pour transmettre les 16 canaux de données musicales et lorsque le générateur de sons se trouve en mode Multi pour fonctionner comme 16 synthétiseurs indépendants.

Par défaut, les pistes de séquenceur 1-16 sont réglées pour transmettre sur les canaux correspondants 1-16. Vous pouvez cependant modifier ce réglage à l'aide de la fonction Transmit channel décrite à la page 230.

Un multi se compose d'une sélection de voix et d'autres réglages pour chacun des 16 canaux. Si vous souhaitez utiliser une piste de séquenceur pour ne jouer qu'un générateur de sons externe via MIDI OUT, vous devez sélectionner une voix "off" pour le canal correspondant du multi.

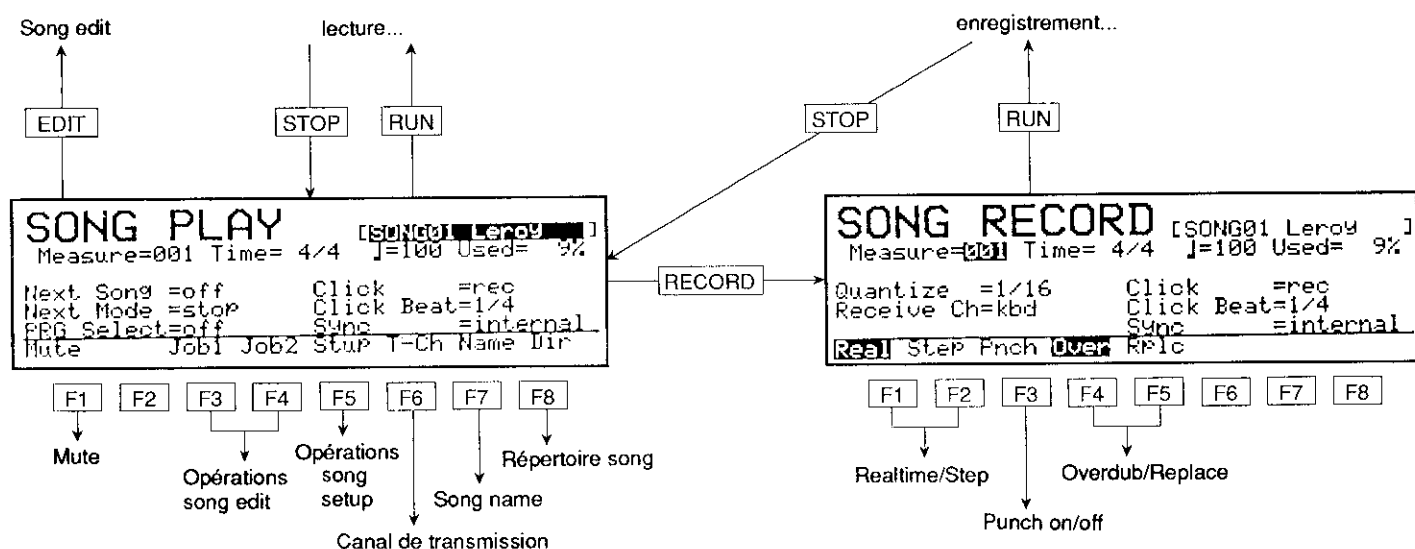
Le schéma suivant du multi montre un exemple de la façon dont le séquenceur en mode Song peut contrôler le générateur de sons en mode Multi. La piste 1 du séquenceur transmet sur le canal 2 et jouera la voix "Strings" qui a été sélectionnée pour le canal 2 du multi. La piste 2 du séquenceur transmet sur le canal 3 du multi mais comme le canal 3 du multi est réglé sur la voix "off", la piste 2 ne jouera pas le multi.

Indépendamment des réglages du multi, les données de toutes les pistes de séquenceur seront transmises à partir de MIDI OUT et peuvent être utilisées pour jouer des générateurs de sons externe.



Remarque: Le séquenceur du SY99 enregistrera également les données MIDI reçues de MIDI IN en plus des données provenant de son propre clavier et de ses commandes. Cependant, les messages system exclusive de plus de 32 octets ne pourront pas être enregistrés.

Comment est organisé le mode Song



Répertoire d'opérations Song Edit 1

SONG EDIT JOB1		600
01: Append Song	05: Clear Song	04
02: Cut Song		
03: Copy Song		
04: Copy Track		
01	02	03
04	05	

- 01: Append song
- 02: Cut song
- 03: Copy song
- 04: Copy track
- 05: Clear song

Répertoire d'opérations Song Edit 2

SONG EDIT JOB2		606
01: Quantize	05: Transps	09: MovClok
02: MdfGate	06: ThinOut	10: CpyMeas
03: MdfyVel	07: ErsEvt	11: ErsMeas
04: Cresc	08: NtShift	12: DelMeas
05: Transps	09: MovClok	13: CreMeas
06: ThinOut	10: CpyMeas	14: MixTrck
07: ErsEvt	11: ErsMeas	15: ErsTrck
08: NtShift	12: DelMeas	
09: MovClok		
10: CpyMeas		
11: ErsMeas		
12: DelMeas		
13: CreMeas		
14: MixTrck		
15: ErsTrck		
01	02	03
04	05	06
07	08	09

- 01: Quantize
- 02: MdfGate
- 03: MdfyVel
- 04: Cresc
- 05: Transps
- 06: ThinOut
- 07: ErsEvt
- 08: NtShift
- 09: MovClok
- 10: CpyMeas
- 11: ErsMeas
- 12: DelMeas
- 13: CreMeas
- 14: MixTrck
- 15: ErsTrck

SONG MODE

Répertoire d'opérations Song Setup

SONG SETUP				622
01: Receive Event				01
02: MIDI Control				
03: Accent Level				
04: Clock/Beat				
01	02	03	04	

- 01: Receive Event
- 02: MIDI Control
- 03: Accent Level
- 04: Clock/Beat

Song Name

SONG NAME		628

↓		
[Leroy]		

Clr	Upper	Lower

Song play

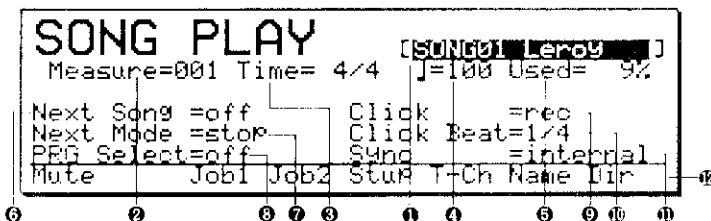
Sommaire: Ce mode vous permet de reproduire le morceau. Vous pouvez également y effectuer les réglages pour le métronome et la synchronisation.

Procédure:

A partir de : n'importe quel mode.

Appuyez sur : [SONG] pour passer en mode song play.

Le voyant à LED [SONG] devient rouge.



- ① Song (1...10): Indique le numéro du morceau actuellement sélectionné. Le nom assigné au morceau est affiché après le numéro du morceau.
- ② Measure (001...999): Ceci détermine la mesure à partir de laquelle le morceau sera reproduit. Vous pouvez modifier ce réglage en amenant le curseur ici et en spécifiant la mesure ou en utilisant les touches de localisation du séquenceur ([|<|], [|<<|], [LOCATE] ou [||>>|]).
- ③ Time (1/4...32/16): Ceci affiche la mesure que vous avez spécifiée en mode song record. Ce réglage ne peut être modifié en mode song play.
- ④ J (30...250): Ceci détermine le tempo en noires par minute.
- ⑤ Used (0...100%): Ceci affiche la quantité de mémoire utilisée sur le séquenceur.
- ⑥ Next Song (1...10, off): Ceci détermine le numéro du morceau qui est sélectionné lorsque le morceau actuel est en train d'être joué. Si le morceau suivant est choisi pour être joué, le SY99 se réglera automatiquement pour le nouveau morceau lorsque la lecture du morceau en cours sera terminée. La fonction Mute sera désactivée et toutes les pistes utilisées dans le nouveau morceau seront désactivées à ce niveau. Si Next Song est réglé sur "Off", le SY99 restera configuré pour le morceau actuellement sélectionné lorsqu'il aura fini de jouer.

Next Song détermine si le SY99 sera configuré pour un autre morceau. Le réglage Next Mode ci-dessous détermine si le morceau suivant sera joué automatiquement.

- ⑦ Next Mode (Stop, Play): Ceci détermine si le morceau sélectionné à l'aide de Next Song jouera automatiquement lorsque le morceau actuellement sélectionné a fini de jouer. Réglez Next Mode sur "Play" pour enchaîner la lecture d'un ou de plusieurs morceaux.

- ⑧ PRG Select (on, off): Ceci détermine si un message de changement de programme sera exécuté chaque fois que le morceau actuel est sélectionné. Lorsque PGM Select est réglé sur "on", la voix ou le multi sera enregistré pour la sélection automatique chaque fois que le morceau est sélectionné, qu'il soit sélectionné comme morceau suivant, par MIDI song select, ou manuellement. (Le SY99 se placera automatiquement en mode Voice ou Multi de la façon appropriée lorsque cette sélection est effectuée.) Lorsque PRG Select est réglé sur "off", la sélection du morceau n'affectera pas le réglage de générateur de sons.

- ⑨ Click (off, rec, rec/play, always): Ceci détermine quand le "clic" du métronome se fera entendre.

off : Le métronome ne fonctionne pas.

rec : Le métronome ne fonctionne que pendant l'enregistrement.

rec/play : Le métronome fonctionne pendant l'enregistrement et la reproduction.

always : Le métronome fonctionne constamment.

- ⑩ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Ceci détermine le battement (le temps) sur lequel le clic du métronome est entendu.

- ⑪ Sync (internal, MIDI): Ceci détermine la source de synchronisation qui commandera le séquenceur. Normalement, vous laisserez ce réglage sur internal afin que ce soit la propre horloge du SY99 qui détermine le tempo.

Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe et voulez que le séquenceur du SY99 joue en synchronisation avec lui, mettez ce réglage sur MIDI de manière à ce que les messages de synchronisation "clock" MIDI reçus sur la borne MIDI IN déterminent le tempo.

- ⑫ Appuyez sur [F1] (Mute) pour étouffer toutes les pistes de manière à ce qu'aucun son ne soit entendu, même à la reproduction. Les notes qui sont déjà activées lorsque vous appuyez sur [F1] continuent d'être entendues pendant toute leur durée originale. Appuyez à nouveau sur [F1] pour réactiver les pistes étouffées.

Appuyez sur [F3] (Job1) pour passer au répertoire d'opérations Song Edit Job 1. Reportez-vous à la section suivante, *Song edit jobs 1*.

Appuyez sur [F4] (Job2) pour passer au répertoire d'opérations Song Edit Job 2. Reportez-vous à la section suivante, *Song edit jobs 2*.

Appuyez sur [F5] (StuP) pour passer au répertoire d'opérations Song setup edit Job. (Les opérations song setup sont utilisées pour effectuer des réglages communs à tous les morceaux.) Reportez-vous à la section suivante, *Song setup edit jobs*.

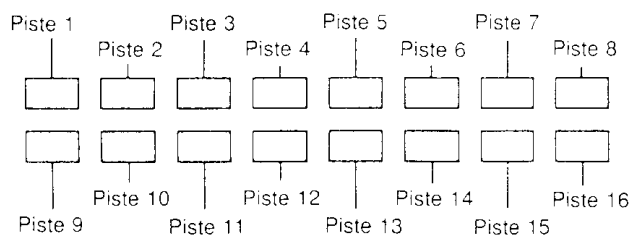
Appuyez sur [F6] (T-Ch) pour visualiser ou changer les réglages de canal de transmission des pistes 1 à 16. Reportez-vous à la section suivante, *Transmit Channel*.

SONG MODE

Appuyez sur [F7] (Name) pour changer le nom du morceau actuellement sélectionné. Reportez-vous à la section suivante, *Song Name*.

Appuyez sur [F8] (Dir) pour visualiser un répertoire des morceaux contenus dans la mémoire du SY99. Reportez-vous à la section suivante, *Song Directory*.

Sélectionnez les pistes pour la reproduction: Utilisez les seize touches de sélection de mémoire pour sélectionner les pistes pour la reproduction. Les voyants à LED des différentes pistes deviennent verts lorsque la piste correspondante contient des données. Chaque pression sur une touche active (le voyant à LED est allumé) et étouffe (le voyant à LED clignote) alternativement une piste. Vous pouvez également appuyer sur [F1] pour étouffer toutes les pistes.



Lancer et arrêter la reproduction: Appuyez sur [RUN] et le morceau sera reproduit à partir du point spécifié par le réglage measure. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [STOP].

Pendant la reproduction: Pendant la reproduction, vous pouvez déplacer le curseur et modifier les réglages tempo, click, click beat, Next Song, Next Mode et PGM Select.

Locate: A tout moment, lorsque vous vous trouvez en mode Song Play (même pendant la reproduction), vous pouvez maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [LOCATE]: pour passer instantanément à cette mesure. En plus de [LOCATE], les touches suivantes peuvent être utilisées lorsque le séquenceur est à l'arrêt pour avancer ou reculer dans le morceau.

[|<] Pour revenir au début du morceau

[<<] Pour reculer d'une mesure (continuer d'appuyer pour un mouvement rapide)

[LOCATE]: Pour aller à un passage préalablement marqué.

[>>] Pour avancer d'une mesure (continuer d'appuyer pour un mouvement rapide)

Song Edit: A tout moment en mode Song Play quand le séquenceur ne restitue pas, vous pouvez appuyer sur [EDIT] pour éditer le morceau. Pour davantage de détails, reportez-vous à *Song Edit Mode*.

Capacité de notes simultanées: Le séquenceur du SY99 peut reproduire jusqu'à 32 notes à la fois. Pendant la reproduction, les notes supplémentaires en excès sont ignorées.

Priorité de timing : Etant donné que la piste 16 (piste de motifs) est souvent utilisée pour jouer les parties rythmiques, la plus haute priorité lui est donnée pour ce qui est du timing. La priorité de timing est ensuite donnée aux pistes 1, 2...15.

Position du curseur: Lorsque l'enregistrement commence, le curseur se déplacera automatiquement sur le réglage tempo, ce qui vous permet de régler le tempo même pendant l'enregistrement.

Lorsque l'enregistrement est arrêté, le curseur se déplacera automatiquement sur Song No.

Morceaux enchaînés: Les morceaux enchaînés à l'aide des paramètres Next Song et Next mode sont joués l'un à la suite de l'autre sans pause intermédiaire. Un message de changement de programme placé à la tête d'un morceau à l'aide du réglage PGM Select peut par conséquent entraîner la coupure subite du son du morceau précédent dans la chaîne. Pour éviter ce problème, vous pouvez placer une ou deux mesures vides au début du morceau suivant "next song" pour estomper les notes du morceau précédent avant l'exécution du message changement de programme. Il n'est pas nécessaire d'introduire un tel intervalle de temps si le réglage PGM Select est désactivé.

Song record

Sommaire: Ce mode vous permet d'effectuer les réglages en préparation de l'enregistrement d'un morceau. Vous pouvez spécifier le mode et le type d'enregistrement, régler la mesure et effectuer d'autres réglages comme sur l'écran Song Play.

Procédure:

A partir de : l'écran Song Play, appuyez sur [RECORD]. Le voyant à LED [RECORD] s'allume.

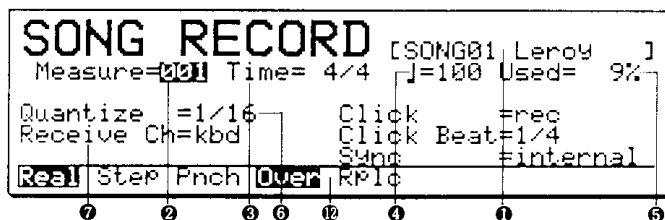
Spécifiez : le mode d'enregistrement et effectuez les réglages pour l'enregistrement.

Pour commencer : à enregistrer, appuyez sur [RUN].

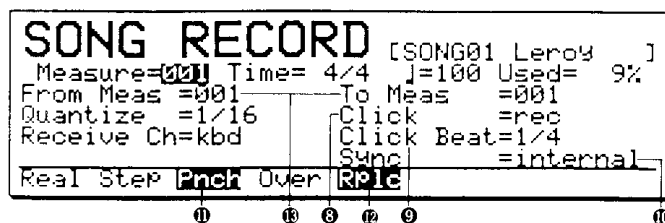
Pour arrêter : d'enregistrer, appuyez sur [STOP].

L'écran song record diffère selon que l'enregistrement punch-in a été sélectionné ou non.

Si l'enregistrement en temps réel ou l'enregistrement pas à pas a été sélectionné.



Si l'enregistrement "Punch-in" a été sélectionné.



- ❶ Le numéro et le nom du morceau actuellement sélectionné sont affichés ici.
- ❷ Measure (001...999): Ceci détermine la mesure à partir de laquelle le morceau sera reproduit. Vous pouvez modifier ce réglage en amenant le curseur ici et en spécifiant la mesure ou en utilisant les touches de localisation du séquenceur ([|<], [<<], [LOCATE] ou [D>>]).
- ❸ Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Ceci détermine la mesure pour l'enregistrement. (Un morceau peut contenir plusieurs types de mesures différents.)

- ❹ ♩ (30...250): Ceci détermine le tempo en noires par minute.
- ❺ Used (0...100%): Ceci affiche la quantité de mémoire utilisée sur le séquenceur. Etant donné que les opérations d'enregistrement et d'édition prennent de la mémoire, vous ne pourrez peut-être pas continuer à enregistrer avant que les 100% de la mémoire du séquenceur soient utilisées.
- ❻ Quantize (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): Ceci détermine la précision du timing avec lequel les notes que vous jouez sont corrigées. Lorsque la quantification est désactivée ("off"), les notes que vous jouez sont enregistrées exactement sur le temps où vous les jouez. Lorsque Quantize 1/32... 1/2 est sélectionné, toutes les notes que vous jouez sont décalées vers la division la plus proche de l'intervalle spécifié.
- ❼ Receive Channel (1 - 16, omni, kbd): Ceci détermine le canal qui sera enregistré par le séquenceur.
 - 1 - 16 : Le séquenceur enregistre seulement les données reçues sur le canal spécifié, de MIDI IN.
 - omni : Le séquenceur enregistre toutes les données reçues sur n'importe quel canal, MIDI IN.
 - kbd : Le séquenceur enregistre toutes les notes jouées sur le clavier du SY99, quel que soit le réglage du canal Kbd Transmit.
- ❽ Click (off, rec, rec/play, always): Ceci détermine quand le "clic" du métronome se fera entendre.
 - off : Le métronome ne fonctionne pas.
 - rec : Le métronome ne fonctionne que pendant l'enregistrement.
 - rec/play : Le métronome fonctionne pendant l'enregistrement et la reproduction.
 - always : Le métronome fonctionne constamment.
- ❾ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Ceci détermine le battement (le temps) sur lequel le clic du métronome est entendu.
- ❿ Sync (internal, MIDI): Ceci détermine la source de synchronisation qui commandera le séquenceur. Normalement, vous laisserez ce réglage sur internal afin que ce soit la propre horloge du SY99 qui détermine le tempo.

Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe et voulez que le séquenceur du SY99 joue en synchronisation avec lui, mettez ce réglage sur MIDI de manière à ce que les messages de synchronisation "clock" MIDI reçus sur la borne MIDI IN déterminent le tempo.

SONG MODE

- ⑪ Recording mode (Real, Step, Pnch): Appuyez sur [F1], [F2] ou [F3] pour sélectionner le mode d'enregistrement.

Enregistrement en temps réel (appuyez sur [F1]): Les notes sont enregistrées exactement comme vous les jouez.

Enregistrement pas à pas (appuyez sur [F2]): Les notes sont enregistrées une par une avec la valeur de temps spécifiée, quel que soit le timing avec lequel vous jouez.

Enregistrement Punch-in (appuyez sur [F3]): Idem que pour l'enregistrement pas à pas, sauf que l'enregistrement n'est effectué que pour les mesures spécifiées par ⑬ From Meas et To Meas.

- ⑫ Overdub/Replace (Over, Rplc): Ceci détermine la manière dont les nouvelles données enregistrées seront ajoutées à la piste.

Enregistrement Overdub: Si vous sélectionnez overdub en appuyant sur [F4], les notes que vous enregistrez sont ajoutées aux notes se trouvant déjà sur la piste. La piste contient alors à la fois des nouvelles et des anciennes données. Si l'enregistrement pas à pas step a été sélectionné en ⑪, overdub est automatiquement sélectionné.

Enregistrement Replace: Si vous sélectionnez replace en appuyant sur [F5], les notes que vous enregistrez remplacent les données qui se trouvaient déjà sur la piste. La piste ne contiendra que les nouvelles données et les données antérieures seront perdues. Si l'enregistrement pas à pas a été sélectionné en ⑪, l'enregistrement replace ne peut être sélectionné. En mode d'enregistrement punch, l'enregistrement replace ne peut être sélectionné.

- ⑬ From Meas (001...999), To Meas (001....999): Si [F3] (Pnch) a été pressé pour sélectionner l'enregistrement punch-in, vous pourrez spécifier la plage de mesures pendant laquelle l'enregistrement aura lieu.

Procédure d'enregistrement:

1. Si nécessaire, spécifiez la mesure à partir de laquelle l'enregistrement doit commencer et modifiez les réglages pour time, tempo, quantize, receive channel, click, click beat et sync.
2. Spécifiez le mode d'enregistrement: realtime ([F1], step ([F2]) ou punch-in ([F3]).
3. Si vous avez spécifié punch-in au point 2, spécifiez le début (From Meas) et la fin (To Meas) de la plage à enregistrer.
4. Spécifiez overdub ([F4]) ou replace ([F5]).
5. Appuyez sur une touche de sélection de mémoire 1-15 pour sélectionner la piste sur laquelle vous allez enregistrer. Le voyant à LED de la piste sélectionnée devient rouge. Les voyants à LED des pistes qui contiennent déjà des données sont verts.
6. Appuyez sur [RUN]. L'enregistrement commence. L'affichage d'enregistrement dépend du mode d'enregistrement sélectionné au point 2. Pour davantage de détails, voyez les sections suivantes: *Realtime Recording*, *Punch-in Recording* et *Step Recording*.
7. Lorsque vous avez terminé d'enregistrer, appuyez sur [STOP] et vous repasserez à l'affichage song play.

Song Edit: A tout moment lorsque vous vous trouvez en mode Song Record (sauf pendant l'enregistrement), vous pouvez appuyer sur [EDIT] pour éditer le morceau. Pour davantage de détails, reportez-vous à *Mode Song Edit*.

SONG RECORD

Realtime recording

Sommaire: En enregistrement realtime, les notes sont enregistrées exactement comme vous les jouez.

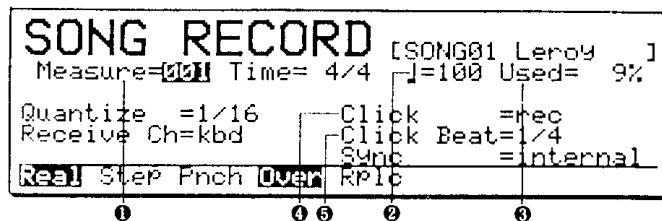
Procédure:

A partir de : l'affichage song record

Appuyez sur : [F1] (Real) pour sélectionner l'enregistrement en temps réel.

Pour commencer : à enregistrer, appuyez sur [RUN]. Le voyant à LED [RUN] clignote au tempo sélectionné.

Pour arrêter : l'enregistrement et repasser à l'affichage song play, appuyez sur [STOP].



- ① Measure (001...999): A mesure que vous enregistrez, ce compteur est incrémenté pour vous indiquer le numéro de la mesure en cours d'enregistrement.

- ② ♩ (30...250): Pendant l'enregistrement, vous pouvez amener le curseur ici pour modifier le tempo.
- ③ Used (0...100%): A mesure que vous enregistrez, le pourcentage augmente pour indiquer la proportion utilisée de la mémoire du séquenceur.
- ④ Click (off, rec, rec/play, always): Pendant l'enregistrement, vous pouvez amener le curseur ici et spécifier les conditions de fonctionnement du métronome.
 - off : Le métronome ne fonctionne pas.
 - rec : Le métronome ne fonctionne que pendant l'enregistrement.
 - rec/play : Le métronome fonctionne pendant l'enregistrement et la reproduction.
 - always : Le métronome fonctionne constamment.

- ⑤ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Pendant l'enregistrement, vous pouvez amener le curseur ici et spécifier le temps sur lequel le "clic" du métronome sera entendu. Pendant l'enregistrement ou la reproduction, le voyant à LED [RUN] clignote en vert sur chaque temps et clignote en rouge sur le premier temps de chaque mesure.

Remarques: Pendant l'enregistrement, vous pouvez modifier le tempo ainsi que les réglages click et click beat. Pour modifier les autres paramètres, vous devez repasser à l'écran song record.

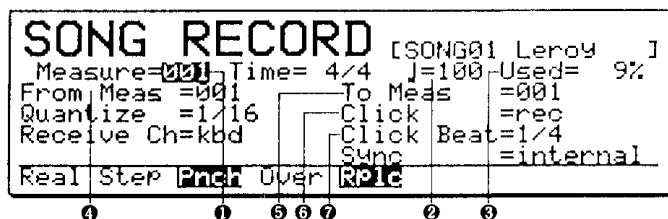
SONG RECORD

Enregistrement punch-in

Sommaire: En enregistrement punch-in, les notes sont enregistrées exactement comme vous les jouez, mais seulement pour la ou les mesures spécifiées.

Procédure:

- A partir de: l'affichage song record
- Appuyez sur: [F3] (Pnch) pour sélectionner l'enregistrement Punch-in
- Spécifier: les mesures à enregistrer
- Pour commencer: à enregistrer, sélectionnez la piste à enregistrer et appuyez sur [RUN]. Le voyant à LED [RUN] clignote en rythme.
- Pour arrêter: l'enregistrement et repasser à l'affichage song play, appuyez sur [STOP].



- ① Measure (001...999): A mesure que vous enregistrez, ce compteur est incrémenté pour vous indiquer le numéro de la mesure en cours d'enregistrement.
- ② ♩ (30...250): Pendant l'enregistrement, vous pouvez amener le curseur ici pour modifier le tempo.
- ③ Used (0...100%): A mesure que vous enregistrez, le pourcentage augmente pour indiquer la proportion utilisée de la mémoire du séquenceur.
- ④ From Measure (001...999): Lorsque le début de cette mesure est atteint, l'enregistrement commence. Les notes que vous jouez remplacent les données antérieures dans la piste.

- ⑤ To Measure (001...999): Lorsque la fin de cette mesure est atteinte, l'enregistrement s'arrête mais le morceau est tout de même joué jusqu'au bout.
- ⑥ Click (off, rec, rec/play, always): Pendant l'enregistrement, vous pouvez amener le curseur ici et spécifier les conditions de fonctionnement du métronome.
 - off : Le métronome ne fonctionne pas.
 - rec : Le métronome ne fonctionne que pendant l'enregistrement.
 - rec/play : Le métronome fonctionne pendant l'enregistrement et la reproduction.
 - always : Le métronome fonctionne constamment.
- ⑦ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Pendant l'enregistrement, vous pouvez amener le curseur ici et spécifier le temps sur lequel le "clic" du métronome sera entendu.

Remarques: Pendant l'enregistrement, vous pouvez modifier le tempo ainsi que les réglages click et click beat. Pour modifier les autres paramètres, vous devez repasser à l'écran song record.

Il est recommandé de fixer l'endroit quelques mesures avant le point "punch-in" spécifié par From Measure. Vous pourrez ainsi vous préparer pour la section à re-enregistrer.

Lorsque le point "punch-out" spécifié par To Measure est atteint, la lecture continue.

Step recording

Sommaire: En mode song step record, les notes sont enregistrées une par une avec la valeur de temps spécifiée, quel que soit le timing avec lequel vous jouez. Ceci permet d'entrer des passages très complexes qu'il serait impossible de jouer en temps réel.

Procédure:

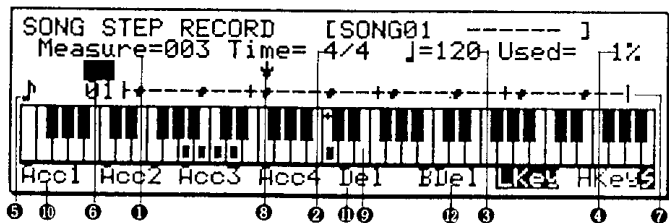
A partir de : l'affichage song record

Appuyez sur : [F2] (Step) pour sélectionner l'enregistrement pas à pas.

Pour commencer : à enregistrer, spécifiez la piste à enregistrer et appuyez sur [RUN]. Le voyant à LED [RUN] devient vert.

Enregistrez : les données comme expliqué sous *Procédure d'enregistrement*.

Pour arrêter : l'enregistrement et repasser à l'affichage song play, appuyez sur [STOP].



- ① Measure (001...999): Pour passer à une autre mesure, placez le curseur ici et modifiez les données.
- ② Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): La mesure est seulement affichée, mais ne peut pas être modifiée.
- ③ J: Le tempo est seulement affiché et n'a pas d'effet en enregistrement pas à pas.
- ④ Used (0...100%): Affiche la proportion utilisée de la mémoire du séquenceur.
- ⑤ Cette zone indique la valeur de note actuellement sélectionnée. A tout moment, lorsque vous vous trouvez en mode step recording, vous pouvez utiliser le pavé de touches numériques pour entrer des valeurs de note. Vous pouvez également déplacer le curseur dans cette zone et modifier les valeurs de note. Si possible, les valeurs de note dans cette zone seront affichées sous la forme des symboles graphiques pour la ronde, la noire, etc. Sinon, la valeur de note est affichée sous la forme d'un nombre de "clocks" (1/384 de ronde).
- ⑥ Lorsque le curseur est situé dans cette zone, vous pouvez parcourir les données dans le temps, d'avant en arrière ou d'arrière en avant. Si la mesure actuelle est plus longue que quatre noires (par exemple, une mesure 10/8), un nombre sera affiché ici pour indiquer la section de la mesure affichée.

- ⑦ La barre de mesure représente une mesure et les divisions verticales représentent les temps. Un point est affiché sur la mesure pour indiquer la zone d'une triple-croche (1/32 de ronde) contenant des données.
- ⑧ Lorsque vous parcourez les données d'avant en arrière ou d'arrière en avant dans le temps, une flèche pointant vers le bas se déplace par intervalles d'une triple-croche pour indiquer la position actuelle dans la mesure.
- ⑨ Si la zone d'une triple-croche actuellement sélectionnée contient des données, les notes dans cette zone sont affichées sur le schéma du clavier.
- ⑩ Pour sélectionner une valeur d'accent, appuyez sur [F1] – [F4]. Les notes entrées à la suite auront la valeur de l'accent sélectionné. Dans le réglage initial Acc1=24, Acc2=56 Acc3=88, et Acc4=120. Pour changer la valeur d'accent assignée à [F1] – [F4], reportez-vous à *Song setup 4. Accent level*.
- ⑪ Pour effacer toutes les données dans la zone de triple-croche à laquelle le curseur se trouve, appuyez sur [F5] (Del). La position du curseur ne change pas.
- ⑫ Cette fonction, [F6] (BDel) dépend de la longueur de note. Si la longueur de la note choisie est 1/4, alors toutes les données d'un quart de note en arrière seront effacées. Le curseur recule également d'un quart de note.

Durée de la note:

Pour spécifier le temps pendant lequel la note sera maintenue par rapport à sa valeur de note, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F3]. Pour enregistrer des notes normales qui sont entendues pendant 80% de leur valeur de note, appuyez sur [F1] (Norm). Pour enregistrer des notes en staccato qui sont entendues pendant 50% de leur valeur de note, appuyez sur [F2] (Stac). Pour enregistrer des notes liées qui sont entendues pendant 99% de leur valeur de note, appuyez sur [F3] (Slur).


Pavé de touches numériques:

- Note value (touches numériques 1 – 8): Utilisez les touches numériques 1 – 8 pour spécifier la valeur de note à enregistrer. Appuyez sur chaque touche pour sélectionner la valeur de note imprimée au-dessus de la touche, entre une ronde (touche 1) et un triolet de doubles croches (touche 8). Ceci détermine également le pas dont le curseur est automatiquement avancé après que chaque note a été entrée.

- Dot (touche numérique 9): Pour pointer la valeur de note actuellement sélectionnée, appuyez sur la touche numérique 9. La valeur de note actuelle sera prolongée de 50%.
- Tie (touche numérique “-”): Pour prolonger la durée de la note préalablement entrée, appuyez sur [TIE]. La durée de la note sera prolongée de la valeur de note actuellement sélectionnée et le curseur avancera de la valeur correspondante.
- Rest (touche numérique 0): Pour avancer d’un pas sans entrer de données, appuyez sur [REST].

Procédure d’enregistrement:

- Entrer des notes: Chaque fois que vous appuyez sur une touche et la relâchez, la note est enregistrée et la position du curseur est décalée d’un pas comme spécifié par le réglage Step Time. La note n’est pas entrée tant que toutes les touches n’ont pas été relâchées. Ceci vous permet d’entrer plus d’une note au même endroit en appuyant sur plus d’une touche avant de relâcher la première.

- Parcourir les données: Lorsque le curseur est situé sur , vous pouvez également utiliser les touches du curseur [\triangleleft \triangleright] pour parcourir la piste d’avant en arrière ou d’arrière en avant et entrer des notes où bon vous semble. Lorsque vous atteignez la position de données, celles-ci sont affichées sur le schéma de clavier en dessous et jouées par le synthétiseur.
- Pour arrêter l’enregistrement: Lorsque vous avez terminé d’enregistrer le morceau, appuyez sur [STOP]. Vous serez alors ramené à l’affichage song play où vous pouvez appuyer sur [RUN] pour entendre le morceau que vous venez d’enregistrer.

Song edit

Sommaire: En mode song edit, vous pouvez éditer des événements individuels enregistrés sur les pistes 1-15.

Procédure:

A partir du : mode song, lorsque le voyant à LED [SONG] est rouge

Appuyez sur : [EDIT]

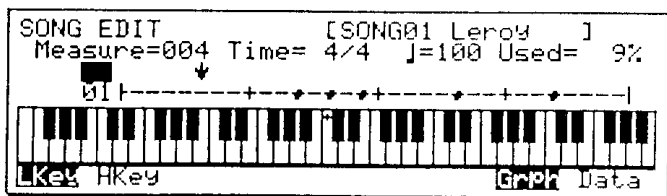
Sélectionnez : la piste à éditer

Editez : les données comme expliqué dans les sections suivantes.

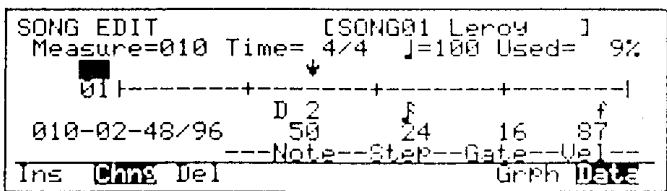
Pour quitter : le mode song edit et retourner au mode song play, appuyez sur [EXIT].

L'écran song edit diffère selon que l'édition graphic ou data a été sélectionnée et selon qu'une piste 1-15 ou la piste 16 a été sélectionnée.

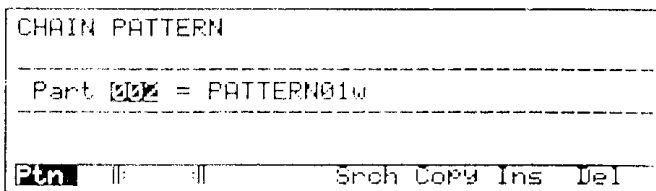
Si l'édition graphic a été sélectionnée (piste 1-15)



Si l'édition data a été sélectionnée (piste 1-15)



Si la piste 16 a été sélectionnée pour édition.



Sélection de la piste à éditer: Appuyez sur une touche de sélection de mémoire 1-16 pour sélectionner la piste à éditer. Les pistes 1-15 contiennent des données de séquence linéaire et la piste 16 contient des données de motif.

Song graphic editing (pistes 1-15): Pour sélectionner l'édition graphique lorsqu'une piste 1-15 est sélectionnée, appuyez sur [F7] (Grph). Une ligne horizontale est affichée avec des points pour indiquer la position des données de note dans la mesure. Un schéma du clavier en dessous indique les notes présentes sur l'intervalle de triple-croche sélectionné. Pour davantage de détails, reportez-vous à la section suivante *Song edit (graphic mode)*.

Song data editing (pistes 1-15): Pour sélectionner l'édition de données lorsqu'une piste 1-15 est sélectionnée, appuyez sur [F8] (Data). L'affichage montre le type et les valeurs numériques de chaque événement. L'édition de données se divise en deux modes: "insert" et "change". Pour davantage de détails, reportez-vous aux sections suivantes *Song Edit (data insert)* et *Song edit (data change)*.

Chain pattern editing (piste 16): Lorsque la piste 16 est sélectionnée, l'affichage indique le numéro de motif assigné à chaque partie. Pour davantage de détails, reportez-vous à la section suivante *Chain pattern*.

SONG EDIT

Song edit (graph)

Sommaire: En mode song edit (graph), les notes de la piste 1-15 sélectionnée sont affichées graphiquement sur une représentation de clavier. Les données ne peuvent être que visualisées et non éditées en mode graph.

Procédure:

A partir du : mode song, lorsque le voyant à LED [SONG] est rouge,

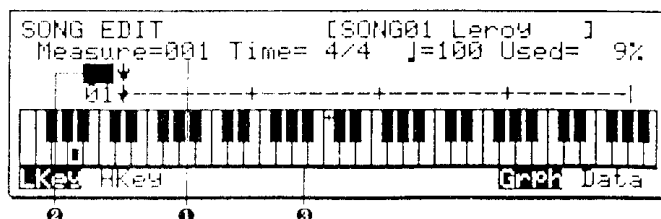
Appuyez sur : [EDIT]

Sélectionnez : la piste à éditer (1-15)

Appuyez sur : [F7] (Grph).

Visualisez : les données comme expliqué ci-dessous.

Pour quitter : le mode song edit et retourner au mode song play, appuyez sur [EXIT].



- ❶ Measure (001...999): Ceci indique la mesure qui est affichée. Vous pouvez déplacer le curseur ici et sélectionner une autre mesure ou utiliser les touches de position du séquenceur ([|<], [<<], [LOCATE] ou [>>]).
- ❷ Vous pouvez utiliser le cadran, [-1] [+1] ou la commande linéaire pour déplacer le curseur dans la zone du pas par intervalles d'une triple-croche en plaçant le curseur ici. A mesure que vous rencontrez des données de note, celles-ci s'affichent sur le schéma du clavier en dessous et sont jouées par le synthétiseur.
- ❸ Si l'intervalle d'une triple-croche sélectionné contient des données de note, les notes sont affichées sur le schéma du clavier.

- ❹ Le schéma du clavier dans ❸ ci-dessus peut être affiché dans l'une des deux pages, appuyez sur [F1] (LKey) pour visualiser le clavier de E0 à B5. Appuyez sur [F2] (HKey) pour visualiser le clavier de C1 à G6.

Sélection de la piste à visualiser: En mode song edit graph, vous pouvez appuyer sur une touche de sélection de mémoire 1 – 15 pour sélectionner la piste à visualiser. Si vous sélectionnez la piste 16, l'affichage sera comme expliqué dans la section suivante, *Chain pattern*.

Remarques: Le mode Graph Edit affiche seulement les données de la piste. Pour éditer les données, vous devez utiliser le mode data change ou le mode data insert.

SONG EDIT

Song edit (data change)

Sommaire: En mode Song Edit (data change), toutes les données dans la piste 1–15 sélectionnée sont affichées numériquement. Vous pouvez changer les valeurs des données existantes ou effacer les données actuellement affichées.

Procédure:

A partir du : mode song, lorsque le voyant à LED [SONG] est rouge,

Appuyez sur : [EDIT]

Sélectionnez : la piste à éditer (1–15)

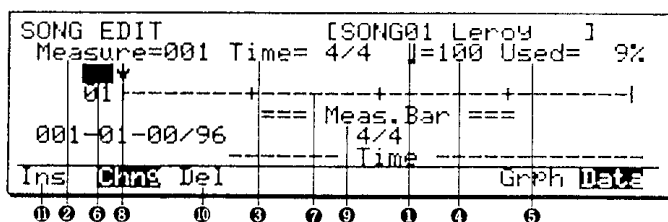
Appuyez sur : [F8] (Data), puis appuyez sur [F2] (Chng).

Sélectionnez : les données que vous souhaitez éditer.

Spécifiez : les paramètres de données et l'emplacement.

Pour changer : les données, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : le mode song edit et retourner en mode song play, appuyez sur [EXIT].



- ❶ Song Name: Ceci indique le nom du morceau.
- ❷ Measure (001...999): Pour passer à une autre mesure dans la piste, placez le curseur ici et modifiez les données.
- ❸ Time (01–08/4, 01–16/08, 01–32/16): Ceci indique le type de la mesure actuellement sélectionnée dans la piste.
- ❹ ♪: Le tempo est seulement affiché et n'a pas d'effet en mode song edit.

- ❺ Used (0...100%): Affiche la proportion utilisée de la mémoire du séquenceur.
- ❻ Lorsque le curseur est situé dans cette zone, vous pouvez utiliser [-1] [+1] ou la molette pour parcourir les données dans le temps, d'avant en arrière ou d'arrière en avant. Si la mesure actuelle est plus longue que quatre noires (par exemple, une mesure 10/8), un nombre sera affiché ici pour indiquer la section de la mesure affichée.
- ❼ La ligne horizontale représente une mesure et les divisions verticales représentent les temps. Un point est affiché sur la mesure pour indiquer un intervalle de triple-croche contenant des données.
- ❽ Lorsque vous parcourez les données d'avant en arrière ou d'arrière en avant dans le temps, une flèche pointant vers le bas se déplace par intervalles d'une triple-croche pour indiquer la position actuelle dans la mesure.
- ❾ Cette zone vous indique numériquement les données à la position du curseur. Déplacez le curseur sur les données que vous souhaitez modifier, modifiez les données et appuyez sur [ENTER].
- ❿ Pour effacer les données actuellement affichées, appuyez sur [F3] (Del).
- ⓫ Pour passer en mode Insert, appuyez sur [F1] (Ins).

Parcourir les données: Comme nous l'avons mentionné ci-dessus, lorsque le curseur est situé à ❻, vous pouvez utiliser les touches [-1] [+1] ou le cadran pour parcourir les données d'avant en arrière ou d'arrière en avant. Vous pouvez également parcourir les données *indépendamment* de la position du curseur en maintenant la touche [SHIFT] et en utilisant [-1] [+1] ou le cadran.

SONG MODE

Changer la position des données: En plus des valeurs de données pour chaque type de données, vous pouvez également modifier la position (mesure, temps, clock) pour déplacer les données dans le temps.

Changer la valeur des données: La section suivante *Song Edit (data insert)* explique les valeurs qui peuvent être modifiées par chaque type de données.

Après avoir modifié les valeurs des données et/ou la position, n'oubliez pas d'appuyer sur [ENTER] si vous voulez finaliser le changement.

Début et fin de piste: Pour indiquer le début ou la fin de la piste, l'affichage indique "Top of Track" ou "End of Track". Ces données ne peuvent être changées.

Repères de mesure: Lorsqu'un repère de mesure ("Meas.Bar") est affiché, vous pouvez déplacer le curseur sur la mesure time signature et la modifier. Si vous modifiez la mesure time signature, la position de tous les repères de mesure suivants sera affectée.

SONG EDIT

Song edit (data insert)

Sommaire: En mode Song Edit (data insert), vous pouvez insérer n'importe quel type de données à n'importe quel endroit dans la piste 1-15 sélectionnée.

Procédure:

A partir du : mode song, lorsque le voyant à LED [SONG] est rouge

Appuyez sur : [EDIT]

Sélectionnez : la piste à éditer (1-15)

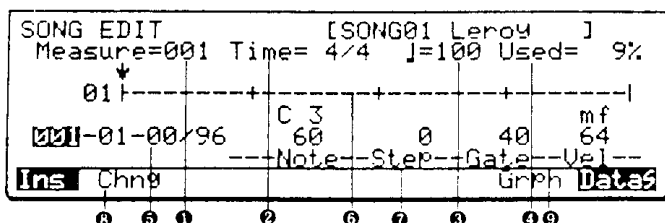
Appuyez sur : [F8] (Data), puis appuyez sur [F1] (Ins).

Spécifiez : le type, les paramètres et l'emplacement des données que vous souhaitez insérer.

Pour insérer : les données, appuyez sur [ENTER]. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur [ENTER] si vous entrez des données via le pavé de touches numériques.

Pour quitter : le mode song edit et retourner en mode song play, appuyez sur [EXIT].

- ➊ Measure (001...999): Pour passer à une autre mesure dans la piste, placez le curseur ici et modifiez les données.
- ➋ Time (01-08/4, 01-16/8, 01-32/16): Ceci indique le type de la mesure actuellement sélectionnée dans la piste.
- ➌ ♪: Le tempo est seulement affiché et n'a pas d'effet enregistrement pas à pas.
- ➍ Used (0...100%): Affiche la proportion utilisée de la mémoire du séquenceur.
- ➎ Lorsque le curseur est situé dans cette zone, vous pouvez parcourir les données dans le temps, d'avant en arrière ou d'arrière en avant (sauf dans le mode Insert). Si la mesure actuelle est plus longue que quatre noires (par exemple, une mesure 10/8) un nombre sera affiché ici pour indiquer la section de la mesure affichée.
- ➏ La ligne horizontale représente une mesure et les divisions verticales représentent les temps. Un point est affiché sur la mesure pour indiquer un intervalle de triple-croche contenant des données.



- 7 Cette zone vous indique numériquement les données qui seront insérées à la position du curseur. Pour spécifier le type des données à insérer, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F6] pour entrer un des types de données expliquées ci-dessous. Déplacez le curseur sur les données que vous souhaitez modifier, modifiez les données et appuyez sur [ENTER].
- 8 Pour passer en mode Change, appuyez sur [F2] (Chng).
- 9 Pour passer en mode Graph, appuyez sur [F7] (Grph).

N.B.: Pour entrer des données de note, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] (Note). L'écran suivant apparaît et vous pouvez déplacer le curseur pour spécifier les données suivantes: position ("001-01-00/96", etc.), numéro de note (note 0 ...127), gate time (Gate 1...8188) par multiples de 4 et vélocité des notes jouées (Velocity 1...127).

Gate Time est affiché comme le nombre de clocks (1/96 de temps) pendant lesquels la note sera maintenue, mais ne peut être spécifié que par multiples de 4.

Step time (Step 0...9999) est affiché pour indiquer le temps jusqu'à l'événement suivant, mais ne peut pas être édité.

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
001-01-00/96 C 3 60 0 40 64 mf
Ins Chng Note Step Gate Vel
Grph Data

```

Changement de programme: Pour entrer des données de changement de programme, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F2] (Prog). L'écran suivant apparaît et vous pouvez déplacer le curseur pour spécifier le numéro de changement de programme (Value 0...127). Un changement de programme 0 sélectionne le premier programme: A01 dans le cas du SY99. Le réglage *MIDI Utility 1.Setting* (JUMP #807) déterminera comment les changements de programme seront reçus. Pour les détails, voir page 258.

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
001-03-00/96 Program Change
Note Prog PB Ctrl Alt Temp

```

Pitch bend: Pour entrer les données de Pitch Bend, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F3] (PB). L'écran suivant apparaît et vous pouvez déplacer le curseur pour spécifier les données de pitch bend (Value -8192 ... 8191).

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
001-03-00/96 Pitch Bend
Note Prog PB Ctrl Alt Temp

```

Control change: Pour entrer des données de changement de commande, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F4] (Ctrl). L'écran suivant apparaît et vous pouvez déplacer le curseur pour spécifier le numéro de changement de commande (Control 0...127) et les données de changement de commande (Value 0...127). Le numéro de changement de commande 123 ne peut être sélectionné.

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
001-03-00/96 Control Change
Note Prog PB Ctrl Alt Temp

```

Aftertouch: Pour entrer des données d'aftertouch, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F5] (AT). L'écran suivant apparaît et vous pouvez déplacer le curseur pour spécifier les données d'aftertouch (Value 0...127).

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
001-03-00/96 After Touch
Note Prog PB Ctrl Alt Temp

```

Relative tempo: Pour entrer des données de tempo relatif, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F6] (Temp). L'écran suivant apparaît et vous pouvez déplacer le curseur pour spécifier les données de changement de tempo relatif (Value 10% ... 200%).

```

SONG EDIT [SONG01 Leroy ]
Measure=001 Time= 4/4 J=100 Used= 9%
01|-----+-----+-----+-----|
001-03-00/96 Relative Tempo
Note Prog PB Ctrl Alt Temp

```

Lorsque la reproduction atteint les données relative tempo, le tempo de la reproduction change selon le pourcentage spécifié. Les données Relative tempo n'auront d'effet que si le séquenceur du SY99 est synchronisé par sa propre horloge (clock) interne. Reportez-vous à *Song Setup 2. MIDI Control* pour davantage de détails.

Chain pattern

Sommaire: La piste 16 du séquenceur contient des numéros de motif et des données de répétition. Chain pattern vous permet de disposer les motifs et les données de répétition dans cette piste.

Procédure:

- A partir du : mode song, lorsque le voyant à LED [SONG] est rouge
- Appuyez sur : [EDIT]
- Sélectionnez : la piste 16
- Spécifiez : le motif joué par chaque partie et recherchez, copiez, insérez ou effacez les parties.
- Pour entrer : les données spécifiées pour chaque partie, appuyez sur [ENTER].
- Pour quitter : le mode chain pattern et retourner en mode song play, appuyez sur [EXIT].

CHAIN PATTERN					
Part 001 = PATTERN01w					
Ptn			Srch	Copy	Ins Del
1	2	3	4	5	6

- 1 La piste 16 peut être composée de 999 parties maximum. Lorsque le curseur est situé sur Part, sélectionnez une partie entre 001 et 999. Il n'est pas possible de sélectionner une partie qui ne contient pas de données. Lorsque vous appuyez sur [ENTER] pour entrer les données spécifiées pour une partie, ce numéro vous fait automatiquement avancer jusqu'à la partie suivante.
- 2 Chaque partie dans la piste 16 peut être soit un numéro de motif, une marque de début de répétition (||) ou une marque de fin de répétition (:||). Le curseur étant situé ici, spécifiez les données qui occuperont la partie sélectionnée. Pour spécifier un motif, appuyez sur [F1] (Ptn) et spécifiez le numéro de motif 01... 99. Pour entrer une marque de début de répétition, appuyez sur [F2] (||). Pour entrer une marque de fin de répétition, appuyez sur [F3] (:||) et spécifiez le nombre de répétitions. Lorsque vous appuyez sur [ENTER] pour entrer les données spécifiées pour chaque partie, le numéro de partie est automatiquement avancé.
- 3 Pour rechercher la marque de début ou de fin de répétition suivante ou un numéro de motif spécifique, appuyez sur [F5] (Srch). Pour davantage de détails, voyez ci-dessous.
- 4 Pour copier une plage spécifiée de parties sur une autre plage de parties, appuyez sur [F6] (Copy). Pour davantage de détails, voyez ci-dessous.
- 5 Pour insérer une nouvelle partie dans une piste, appuyez sur [F7] (Ins). Pour davantage de détails, voyez ci-dessous.

- 6 Pour effacer une partie spécifiée d'une piste, appuyez sur [F8] (Del). Pour davantage de détails, voyez ci-dessous.

Marques de répétition: Les parties entre une marque de début de répétition et une marque de fin de répétition sont répétées le nombre spécifié de fois. Par exemple, si la piste 16 contient les données suivantes, le motif 01 sera joué 200 fois.

Part001 = ||:
 Part002 = PATTERN01w
 Part003 = PATTERN01w
 Part004 = :|| x99

Les marques de répétition peuvent être imbriquées les unes dans les autres, si nécessaire. Par exemple, les données du schéma ci-dessous joueront les parties comme suit: {05, 12, 05, 12, 05, 12, 07} x 3.

Partie	001	002	003	004	005	006	007
	:	:	05	12	: x2	07	: x2

Search: Pour rechercher la marque de début ou de fin de répétition suivante ou pour spécifier un numéro de motif, appuyez sur [F5] (Srch). Les lignes inférieures de l'affichage changent comme suit:

CHAIN PATTERN					
Part 001 = PATTERN01w					
Search forward PATTERN04w					
Ptn			← →	Srch	Copy Ins Del

1. Spécifiez les données que vous voulez rechercher. Pour rechercher un motif spécifique, appuyez sur [F1] (Ptn) et spécifiez le numéro 01-99 que vous recherchez. Pour chercher la marque de début de répétition suivante, appuyez sur [F2] (||). Pour chercher la marque de fin de répétition suivante, appuyez sur [F3] (:||).
2. Spécifiez la direction dans laquelle vous souhaitez que la recherche s'effectue. Chaque fois que vous appuyez sur [F4] (↔), l'affichage alterne entre "forward" et "backward".
3. Pour lancer la recherche, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler, appuyez sur [EXIT].

Copy part: Pour copier une plage spécifiée de parties sur une autre plage de parties, appuyez sur [F6] (Copy). Les lignes inférieures de l'affichage changent comme suit:

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN01w							

Copy Source From Part=001 To Part=001							
Destination Part=005							
Srch Copy Ins Del							

1. Spécifiez la source de copie sous "From Part" et "To Part" (de la partie... à la partie...)
2. Spécifiez la destination de copie sous "Destination Part".
3. Pour copier les parties spécifiées, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler sans copier, appuyez sur [EXIT]. Par exemple, si vous avez spécifié "From Part = 002", "To Part = 003" et "Destination Part = 005", le contenu de la piste 16 changera comme suit:

Avant								
Partie	001	002	003	004	005	006	007	008
Motif	05	11	12	13	02	01	01	01

Après								
Partie	001	002	003	004	005	006	007	008
Motif	05	11	12	13	11	12	01	01

Insert part: Pour insérer une nouvelle partie dans la piste, appuyez sur [F7] (Ins). Les lignes inférieures de l'affichage changeront comme suit.

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN01w							

Insert Part = 001							
Srch Copy Ins Del							

1. Spécifiez le numéro de la partie à insérer.
2. Pour insérer la partie spécifiée, appuyez sur [ENTER]. Pour quitter sans insérer, appuyez sur [EXIT]. Lorsqu'une partie est insérée, les parties suivantes sont déplacées pour faire de la place. Par exemple, si vous avez spécifié "Insert Part = 003", le contenu de la piste 16 changera comme suit:

Avant								
Partie	001	002	003	004	005	006	007	008
Motif	05	11	12	13	02	01	01	01

Après								
Partie	001	002	003	004	005	006	007	008
Motif	05	11	??	12	13	02	01	01

Delete part: Pour effacer une partie spécifiée dans la piste, appuyez sur [F8] (Del). Les lignes inférieures de l'affichage changeront comme suit.

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN01w							

Delete Part = 001							
Srch Copy Ins Del							

1. Spécifiez le numéro de la partie à effacer.
2. Pour effacer la partie spécifiée, appuyez sur [ENTER]. Pour quitter sans effacer, appuyez sur [EXIT]. Lorsqu'une partie est effacée, les parties suivantes sont déplacées pour combler le vide. Par exemple, si vous avez spécifié "Delete Part = 003", le contenu de la piste 16 changera comme suit:

Avant								
Partie	001	002	003	004	005	006	007	008
Motif	05	11	12	13	02	01	01	01

Après								
Partie	001	002	003	004	005	006	007	...
Motif	05	11	13	02	01	01	01	

N.B.: Les données pattern sont partagées par tous les morceaux. Cela peut entraîner des problèmes si vous utilisez le même motif pour plus d'un morceau. Supposons, par exemple que vous utilisiez Pattern 01 dans Song 1 et Song 2. Si vous modifiez le motif tout en éditant Song 2, il se peut que ces changements ne conviendront pas pour Song 1.

Pour cette raison, il vaut mieux éviter d'utiliser des motifs dans plus d'un morceau. Si vous avez créé un motif pour un morceau que vous voudriez utiliser dans un autre, il vaut mieux utiliser la fonction copy pattern pour copier le motif à un autre numéro. Vous utiliserez peut-être le motif copié dans le nouveau morceau.

Song edit jobs 1

JUMP #600

Sommaire: Le premier répertoire song edit job contient les opérations qui vous permettent de traiter les données pour toutes les pistes et morceaux.

Procédure:

A partir du : mode song play
Appuyez sur : [F3] (Job1) (JUMP #600)
Sélectionnez : l'opération song edit souhaitée

SONG EDIT JOB1		600
01: Append Song	05: Clear Song	01
02: Cut Song		
03: Copy Song		
04: Copy Track		
01	02	03
04	05	

- ❶ Déplacez le curseur dans cette zone et appuyez sur [ENTER] pour sélectionner l'opération spécifiée.
- ❷ Appuyez sur [F1] - [F5] pour sélectionner l'opération correspondante.
 - 01: Append Song : Ajoute un morceau à la fin d'un autre.
 - 02: Cut Song: Coupe un morceau en deux.
 - 03: Copy Song: Fait une copie d'un morceau.
 - 04: Copy Track: Fait une copie d'une piste d'un morceau à l'autre.
 - 05: Clear Song: Efface toutes les données pour un morceau ou de tous les morceaux.

SONG EDIT JOBS 1

1. Append song

JUMP #601

Sommaire: Cette opération est utilisée pour ajouter un morceau à la fin d'un autre.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations song edit 1 (JUMP #600)
Sélectionnez : l'opération 01: Append Song (JUMP #601)
Spécifiez : le morceau à ajouter et le morceau à la suite duquel ce morceau sera ajouté.
Pour transmettre : appuyez sur [ENTER].
Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

APPEND SONG		601
----- Source -----		
Song	= 02 [Fragment]	
----- Destination -----		
Song	= 01 [Leroy]	

- ❶ Source: (1...10): Spécifie le morceau qui fait l'objet de l'opération append.
- ❷ Destination (1...10): Spécifie le morceau à la suite duquel le morceau spécifié en 1 sera ajouté.

Remarques: Quand le morceau source est ajouté au morceau de destination, les réglages de tempo, de canaux de transmission, next song, next mode, et song name pour le morceau de destination resteront valides pour l'ensemble combiné. Tout repère de fin de répétition dans le morceau

de destination n'ayant pas de repère de début correspondant sera retiré du morceau de destination pendant l'opération append.

Les deux morceaux joueront l'un à la suite de l'autre, avec une exception: si la piste 16 du morceau de destination est plus courte que les autres pistes, la piste 16 sera avancée dans le temps et fixée directement à la fin de la piste 16 de destination. Comme résultat, les données de motif pour le morceau source commenceront à jouer avant que le reste du morceau de destination soit terminé. Pour éviter ce problème, vérifiez que la piste 16 du morceau de destination ait la même longueur que le reste des pistes. Si ce n'est pas le cas, vous souhaitez peut-être remplir la piste avec des motifs blancs.

Erreurs: Une tentative d'opération append entraînera une erreur si l'une des conditions suivantes se présente:

- Il n'y a pas assez d'espace en mémoire de séquenceur pour effectuer l'opération append.
- Le même morceau est spécifié à la fois comme morceau de source et de destination.
- La chaîne des motifs combinés excède le nombre maximum de parties.

SONG EDIT JOBS 1

2. Cut song

JUMP #602

Sommaire: Cette opération vous permet de couper un morceau en deux, créant deux morceaux plus courts à partir d'un long morceau.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations song edit 1
(JUMP #600)

Sélectionnez : l'opération 02: Cut Song (JUMP #602)

Spécifiez : le morceau à couper, la mesure à laquelle il sera coupé et le numéro de morceau auquel la portion coupée sera copiée.

Pour exécuter : appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

CUT SONG		602
----- Source -----		
Song	= 01 [Leroy]	
Measure	= 020	
----- Destination -----		
Song	= 02 []	

1 3 2

- ❶ Source (1...10): Spécifie le morceau à couper.
- ❷ Measure (1...999): Spécifie la mesure à laquelle le morceau spécifié en ❶ sera coupé. Cette mesure et toutes les mesures qui la suivent seront coupées du morceau de source et copiées à l'endroit du morceau de destination.
- ❸ Destination (1...10): Spécifie le numéro de morceau sur lequel la portion coupée sera déplacée.

Remarques: L'opération cut song coupe la mesure spécifiée et toutes les mesures qui suivent du morceau de source et les déplace sur le morceau de destination. Les réglages de tempo, de canaux de transmission, next song, next mode, et song name pour le morceau de destination seront identiques à ceux effectués pour le morceau de source.

Si le morceau de destination est déjà occupé par des données de morceau, ces données seront effacées par l'opération cut. Avant d'exécuter l'opération cut song, assurez-vous toujours que le morceau de destination ne contient pas des données que vous souhaitez conserver.

Erreurs: Une tentative d'opération cut song entraînera une erreur si l'une des conditions suivantes se présente:

- Il n'y a pas assez d'espace en mémoire de séquenceur pour effectuer l'opération cut.
- Le même morceau est spécifié à la fois comme morceau de source et de destination.
- Le morceau ne peut pas être coupé à la mesure spécifiée. La spécification de mesure est sujette aux limitations suivantes: ❶ Elle ne doit pas être située après la fin des données de morceau. ❷ Elle ne doit pas être située dans un motif: en d'autres termes, la mesure spécifiée doit toujours être la première mesure d'un motif. ❸ Elle ne doit pas être située dans une boucle (par exemple entre des repères de répétition) dans la chaîne des motifs.

SONG EDIT JOBS 1

3. Copy song

JUMP #603

Sommaire: Cette opération vous permet de faire une copie d'un morceau.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations song edit 1
(JUMP #600)

Sélectionnez : l'opération 03: Copy Song (JUMP #603)

Spécifiez : le morceau à copier et le numéro du morceau où le morceau sera copié.

Pour exécuter : appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

COPY SONG		603
----- Source -----		
Song	= 01 [Leroy]	
----- Destination -----		
Song	= 02 []	

1 2

- ❶ Source: (1...10): Spécifie le morceau à copier.
- ❷ Destination (1...10): Spécifie le numéro de morceau auquel le morceau spécifié en ❶ sera copié.

SONG MODE

Remarques: Toutes les données de morceau seront copiées du motif de source vers le motif de destination. Les réglages de tempo, de canaux de transmission, next song, next mode, et song name pour le morceau de destination seront identiques à ceux effectués pour le morceau de source.

Si le morceau de destination est déjà occupé par des données de morceau, ces données seront effacées par l'opération copy. Avant d'exécuter l'opération copy song, assurez-vous toujours que le morceau de destination ne contient pas des données que vous souhaitez conserver.

Erreurs: Une tentative d'opération copy song entraînera une erreur si l'une des conditions suivantes se présente:

- Il n'y a pas assez d'espace en mémoire de séquenceur pour effectuer l'opération copy.
- Le même morceau est spécifié à la fois comme morceau de source et de destination.

SONG EDIT JOBS 1

4. Copy track

JUMP #604

Sommaire: Cette opération vous permet de copier une piste d'un morceau à l'autre.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations song edit 1
(JUMP #600)

Sélectionnez : l'opération 04: Copy Track
(JUMP #604)

Spécifiez : le morceau dont vous voulez copier une piste et le morceau où vous souhaitez la copier.

Appuyer sur : une touche de sélection de piste 1-16 pour sélectionner une piste à copier.

Pour exécuter : appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

Remarques: Toutes les données seront copiées du motif de source vers le motif de destination. Un morceau peut être un peu plus long après l'opération copy track si la piste copiée est plus longue que le morceau de destination. Le tableau de mesure du morceau de destination cependant, ne sera pas changé après cette opération.

Si le morceau de destination est déjà occupé par des données de morceau, ces données seront effacées par l'opération copy. Avant d'exécuter l'opération copy track, assurez-vous toujours que le morceau de destination ne contient pas des données que vous souhaitez conserver.

Erreurs: Une tentative d'opération copy track entraînera une erreur si l'une des conditions suivantes se présente:

- Il n'y a pas assez d'espace en mémoire de séquenceur pour effectuer l'opération copy.
- Le même morceau est spécifié à la fois comme morceau de source et de destination.

COPY TRACK		604
----- Source -----		
Song	= 01	[Leroy]
----- Destination -----		
Song	= 02	[Fragment]

① ②

① Source: (1...10): Spécifie le morceau dont vous voulez copier une piste.

② Destination (1...10): Spécifie le numéro de morceau où vous voulez copier la piste.

5. Clear song

JUMP #605

Sommaire: Cette opération efface un morceau ou tous les morceaux de la mémoire de séquenceur du SY99.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations song edit 1
(JUMP #600)

Sélectionnez : l'opération 05: Clear Song (JUMP #605)

Spécifiez : Si vous voulez effacer un morceau ou tous les morceaux. Si vous décidez d'effacer un morceau, spécifiez le morceau à effacer.

Pour exécuter : appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

③ Pour effacer tous les morceaux, appuyez sur [F2] (All).

Remarques: Cette opération efface toutes les données de morceau pour le morceau spécifié ou tous les morceaux de la mémoire de séquenceur du SY99. En plus, les réglages de morceau seront initialisés de la façon suivante:

- Le tableau de mesure de morceau est initialisé sur 4/4.
- Le tempo est réglé sur 120.
- Les canaux de transmission sont assignés à leurs pistes correspondantes (La piste 1 au canal 1, la piste 2 au canal 2, etc.).
- Next Song est réglé sur "Off".
- Next Mode est réglé sur "Stop".
- Le nom est "-----".

Si vous effacez un morceau ou tous les morceaux, les données seront irrémédiablement perdues. Il n'y a aucun moyen de rappeler un motif effacé de la mémoire.

CLEAR SONG		605

Song	=	<input checked="" type="checkbox"/> [Fragment]
>>>	Press ENTER	<<<
One	All	
②	③	①

① Song: (1...10): Si vous avez appuyé sur [F1] (One), spécifiez le morceau à effacer.

② Pour effacer un seul morceau, appuyez sur [F1] (One) et spécifiez le morceau.

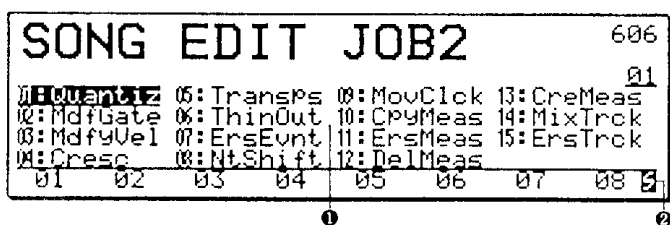
Song edit jobs 2

JUMP #606

Sommaire: Le second répertoire song edit job contient différentes opérations qui vous permettent d'éditer les données dans des mesures spécifiées des pistes 1-15 de différentes manières. Pour sélectionner la piste que l'opération concernera, appuyez sur une touche de sélection de piste 1-15. Certaines opérations (opérations 10, 12, 13 et 15) vous permettent de sélectionner deux ou plusieurs pistes. Ces opérations edit ne peuvent être utilisées qu'avec les pistes 1-15. La piste 16 contient des données de partie et non des données de séquenceur.

Procédure:

A partir du : mode song play
Appuyez sur : [F4] (Job2) (JUMP #606)
Sélectionnez : l'opération song edit souhaitée



- ❶ Déplacez le curseur dans cette zone et appuyez sur [ENTER] pour sélectionner l'opération spécifiée.
- ❷ Appuyez sur [F1] – [F8] pour sélectionner l'opération 1–8 spécifiée. Maintenez la touche [SHIFT] et appuyez sur [F1]–[F7] pour sélectionner les opérations 9–15 correspondantes.

- 01 : Quantiz (Quantize): Ajuste le timing de chaque événement dans les mesures spécifiées de la piste à l'intervalle de la valeur spécifiée le plus proche.
- 02 : MdfGate (Modify gate time): Modifie les temps de porte (durées) de toutes les notes dans les mesures spécifiées de la piste sélectionnée.
- 03 : MdfyVel (Modify velocity): Modifie les valeurs de vitesse des touches jouées pour tous les événements de note dans les mesures spécifiées de la piste sélectionnée.
- 04 : Cresc (Crescendo): Crée un changement progressif de la vitesse sur les mesures spécifiées de la piste sélectionnée pour créer un effet de crescendo ou de diminuendo.

- 05 : Transps (Transpose): Transpose toutes les notes dans les mesures spécifiées de la piste sélectionnée d'un intervalle spécifié.
- 06 : ThinOut (Thin out): Epargne la mémoire du séquenceur en effaçant approximativement une donnée de la commande à action continue du type spécifié sur deux.
- 07 : ErsEvt (Erase event): Efface toutes les données d'un type spécifié des mesures spécifiées de la piste sélectionnée.
- 08 : NtShift (Note shift): Transpose toutes les notes d'un numéro de note spécifié dans la piste sélectionnée à un autre numéro de note.
- 09 : MovClck (Move clock): Avance ou recule dans le temps les événements dans la mesure spécifiée de la piste sélectionnée.
- 10 : CpyMeas (Copy measure): Copie une plage spécifiée de mesures dans la (les) piste(s) à un autre endroit dans la même piste.
- 11 : ErsMeas (Erase measure): Efface toutes les données des mesures spécifiées de la piste en laissant des mesures vides.
- 12 : DelMeas (Delete measure): Efface les mesures spécifiées de(s) la) piste(s) sélectionnée(s) et déplace les mesures suivantes pour combler le vide.
- 13 : CreMeas (Create measure): Insère des mesures vides du type spécifié de(s) la) piste(s) sélectionnée(s) sur la plage spécifiée de mesures.
- 14 : MixTrck (Mix track): Combine les données des mesures spécifiées d'une piste spécifiée avec les données d'une autre piste.
- 15 : ErsTrck (Erase track): Efface toutes les données de la (ou des) piste(s) spécifiée(s).

1. Quantize

JUMP #607

Sommaire: Cette opération règle le timing de chaque événement dans les mesures spécifiées de la piste à l'intervalle de la valeur spécifiée le plus proche. Ceci peut être utilisé pour corriger la précision avec laquelle les notes sont jouées.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 01: Quantiz (JUMP #607)

Spécifiez : la plage de mesures de piste que vous souhaitez quantifier et réglez les paramètres.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

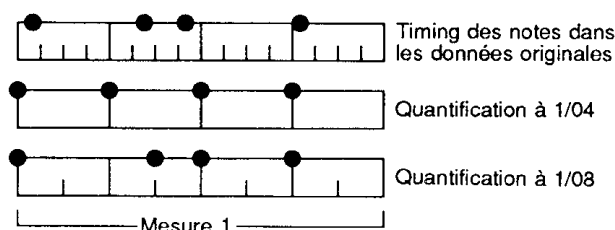
Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

QUANTIZE		[SONG01 Leroy] 607	
----- Area -----			
Top Measure = 001	Last Measure = 012		
----- Parameter -----			
Quantize = 1/32	Gate Time = off		

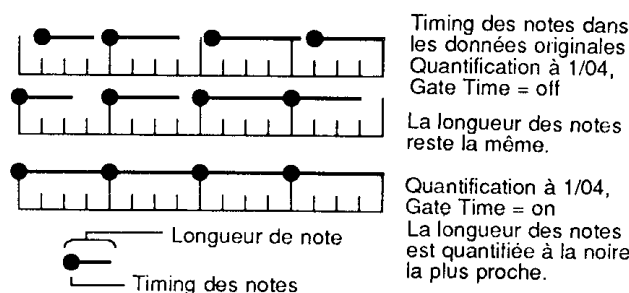
- ① Top Measure (001...999): Spécifie la première mesure qui doit être affectée.
- ② Last Measure (001...999): Spécifie la dernière mesure qui doit être affectée.
- ③ Quantize (1/02, 1/04, 1/08, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32): Spécifie l'intervalle auquel les notes seront quantifiées. Par exemple, si la note la plus courte que vous avez à jouer est la double-croche, spécifiez 1/16. Si votre morceau contient des triolets, choisissez une valeur de quantification de 1/12, 1/24 ou 1/48.

- ④ Gate Time (on, off): Spécifiez si le gate time (durée de la note) doit être quantifié. Si vous mettez ce réglage sur "on", le gate time de chaque note sera ajusté à la valeur de quantification spécifiée la plus proche.

Quantize: Le schéma suivant indique comment une piste enregistrée en temps réel et reproduite avec un timing imprécis change lorsqu'elle est quantifiée à 1/04 et à 1/08.



Gate Time: Le schéma suivant montre comment le réglage Gate Time affecte le résultat de la quantification.



2. Modify gate time

JUMP #608

Sommaire: Cette opération modifie les temps de porte (durées) de toutes les notes dans les mesures spécifiées de la piste sélectionnée. Les temps de porte peuvent être modifiés par un rapport ou une valeur absolue.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opération song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 02: MdfGate (JUMP #608)

Spécifiez : la plage de mesures de piste pour laquelle vous souhaitez modifier le réglage gate time et fixez les paramètres.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

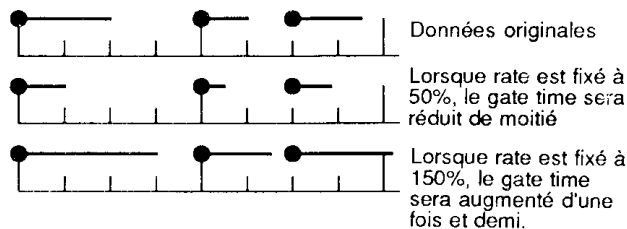
SONG MODE

MODIFY GATE TIME		[SONG01 Leroy] 608	
Area			
Top Measure = 001	Last Measure = 012		
Rate = 100%	Parameter Offset = + 0		

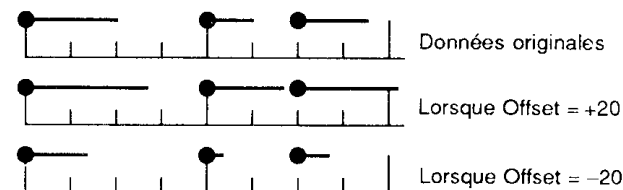
- ❶ Top Measure (001...999): Spécifie la première mesure qui doit être affectée.
- ❷ Last Measure (001...999): Spécifie la dernière mesure qui doit être affectée.
- ❸ Rate (000%...200%): Tous les temps de porte seront multipliés par le pourcentage spécifié. Un réglage rate de 100% n'entraînera aucun changement. Un réglage rate de 200% produira des temps de porte deux fois plus longs. Un réglage rate de 0% fixera le temps de porte à 1.
- ❹ Offset (-99...+99): Le décalage offset spécifié sera ajouté à tous les temps de porte.

Remarques: Chaque événement de note dans une piste possède un réglage gate time qui détermine la durée de la note. Le réglage gate time est indiqué en unités de 1/384^{ème} de note. (1/96^{ème} de noire), et possède une plage de 0 – 8188. L'opération modify gate time n'augmentera et ne diminuera pas le gate time au-delà de ces valeurs.

Rate et Offset: Ces deux réglages peuvent être utilisés séparément ou conjointement. D'abord la valeur est multipliée par le coefficient rate, puis le décalage offset est ajouté. Le schéma suivant montre comment les réglages Rate modifient le "gate time" du pourcentage spécifié.



Le schéma suivant montre comment les réglages offset modifient le "gate time" de la valeur spécifiée ajoutée.



- Si vous souhaitez seulement ajouter une valeur absolue à chaque gate time, laissez rate sur 100% de telle sorte que ce réglage n'ait pas d'effet.
- Si vous souhaitez seulement multiplier chaque gate time par le même pourcentage, alors laissez offset sur 0 de telle sorte que ce réglage n'ait pas d'effet.
- Si le gate time résultant est 0, il se peut que la note soit inaudible.
- Le gate time est toujours un multiple de 4.

SONG EDIT JOBS 2

3. Modify velocity

JUMP #609

Sommaire: Cette opération modifie les valeurs de vélocité des notes jouées pour tous les événements de note dans les mesures spécifiées de la piste sélectionnée.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 03: MdfyVel

(JUMP #609)

Spécifiez : la plage de mesures de piste pour laquelle vous souhaitez modifier la vélocité et réglez les paramètres.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

MODIFY VELOCITY		[SONG01 Leroy] 609	
Area			
Top Measure = 001	Last Measure = 008		
Rate = 100%	Parameter Offset = + 0		

- ❶ Top Measure (001...999): Spécifie la première mesure qui doit être affectée.
- ❷ Last Measure (001...999): Spécifie la dernière mesure qui doit être affectée.

- ③ Rate (000%...200%): Toutes les valeurs de vélocité seront multipliées autour de la valeur centrale de 64 par le pourcentage spécifié. Un réglage rate de 100% n'entraînera aucun changement. Un réglage rate de 200% produira les valeurs de vélocité les plus éloignées de 64, c'est-à-dire *étendra* la plage dynamique. Un réglage rate de 0% fixe toutes les valeurs de vélocité à 64, c'est-à-dire *comprime* la plage dynamique.
- ④ Offset (-99...+99): Le décalage offset spécifié sera ajouté à toutes les valeurs de vélocité des notes jouées.

Remarques: Chaque événement de note dans une piste possède une valeur note-on velocity qui détermine la force avec laquelle la note est jouée. La vélocité a une plage de réglage de 0 à 127. Cette opération modify velocity ne peut augmenter ou diminuer la vélocité au-delà de ces valeurs.

Rate et Offset: Ces deux réglages peuvent être utilisés séparément ou conjointement. D'abord la valeur est multipliée par le coefficient rate, puis le décalage offset est ajouté.

- Si vous souhaitez simplement ajouter une valeur absolue à chaque valeur de vélocité, laissez rate sur 100% de manière à ce que ce réglage n'ait aucun effet.
- Si vous souhaitez simplement modifier la vélocité autour de la valeur centrale de 64, alors laissez offset sur 0 de manière à ce que ce réglage n'ait pas d'effet.

SONG EDIT JOBS 2

4. Crescendo

JUMP #610

Sommaire: Cette opération crée un changement progressif dans la vélocité des notes jouées pendant la durée des mesures spécifiées de la piste sélectionnée pour produire un effet de crescendo ou de diminuendo.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 04: Cresc

(JUMP #610)

Spécifiez : la zone de mesures de piste dans laquelle vous souhaitez créer un crescendo et spécifiez la plage range.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

paramètre range soit atteinte à la fin de la dernière mesure. Les réglages positifs +1...+99 produisent un crescendo. Les réglages négatifs -1...-99 produisent un diminuendo.

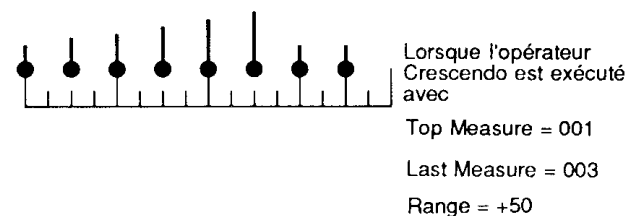
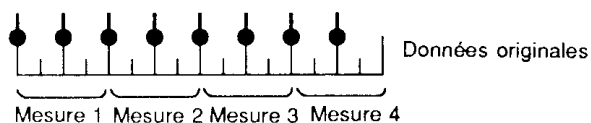
Remarques: Chaque événement de note dans une piste possède une vélocité qui indique la force avec laquelle la note est jouée. La valeur de vélocité de chaque note est limitée à la plage 1-127 et les valeurs de vélocité résultant de cette opération n'excèdent pas ces limites.

Si le paramètre velocity sensitivity de la voix n'a pas été programmé, la valeur de vélocité du message de note jouée n'a pas d'effet sur le son.

Range: Ceci spécifie le changement final de vélocité qui sera atteint à la fin du crescendo ou du diminuendo. Le schéma suivant montre le résultat du réglage Range.

CRESCENDO		[SONG01 Leroy] 610
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 010	
----- Parameter -----		
Range = +5		

- ① Top Measure (001...999): Spécifie la première mesure qui doit être affectée.
- ② Last Measure (001...999): Spécifie la dernière mesure qui doit être affectée.
- ③ Range (-99...+99): En partant du début de la première mesure que vous avez spécifiée, la vélocité des notes jouées va progressivement augmenter jusqu'à ce que l'augmentation ou la diminution spécifiée par le



5. Transpose

JUMP #611

Sommaire: Cette opération transpose toutes les notes dans les mesures spécifiées de la piste d'un intervalle spécifié.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 05: Transps (JUMP #611)

Spécifiez : la plage de mesures de piste que vous souhaitez transposer et fixez l'intervalle.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

TRANPOSE		[SONG01 Leroy] 611
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 010	
----- Parameter -----		
Interval = + 0		

① ② ③

- ① Top Measure (001...999): Spécifie la première mesure qui doit être affectée.
- ② Last Measure (001...999): Spécifie la dernière mesure qui doit être affectée.
- ③ Interval (-99...+99): Le numéro de note de toutes les notes sera transposé de l'intervalle spécifié. Les réglages +1...+99 transposent vers le haut et les réglages -1...-99 transposent vers le bas. Le numéro de note est limité à une plage allant de 0 (C-2) à 127 (G8) et les numéros de note résultant de cette opération ne peuvent dépasser ces limites.

6. Thin out

JUMP #612

Sommaire: Cette opération économise la mémoire du séquenceur en effaçant approximativement un événement de la commande continue spécifiée sur deux, dans les mesures spécifiées de la piste.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 06: ThinOut (JUMP #612)

Spécifiez : la plage de mesures de piste que vous voulez élaguer et spécifiez le type de données à élaguer.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

THIN OUT		[SONG01 Leroy] 612
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 008	
----- Parameter -----		
After Touch = on		
Pitch Bend = off		
Ctrl.Change = off		

① ② ③ ④ ⑤

- ① Top Measure (001...999): Spécifie la première mesure qui doit être affectée.

- ② Last Measure (001...999): Spécifie la dernière mesure qui doit être affectée.
- ③ Aftertouch (on, off): Lorsque ce réglage est "on", les données channel aftertouch sont élaguées. (L'aftertouch polyphonique n'est ni reçu ni enregistré par le SY99.)
- ④ Pitch Bend (on, off): Lorsque ce réglage est réglé sur "on", les données pitch bend seront élaguées.
- ⑤ Control Change (on, off): Lorsque ce réglage est réglé sur "on", toutes les données continues de changement de commande sont élaguées. Les commandes de type on/off telles que sustain on/off ne sont pas affectées.

Remarques: Vous pouvez élaguer plus d'un type de données en même temps.

Lorsque vous déplacez lentement une commande continue, de nombreux messages ayant des données peu espacées sont transmises. Vous pouvez généralement effacer la moitié de ces messages sans que cela ne provoque de modification audible. Si vous allez tomber à cours de mémoire sur le séquenceur, cette fonction pourra vous être utile. Si vous répétez plusieurs fois cette fonction d'élagage, vous finirez par obtenir des changements de commande abrupts qui peuvent eux-mêmes constituer un effet intéressant.

7. Erase event

JUMP #613

Sommaire: Cette opération efface toutes les données du type spécifié dans les mesures spécifiées de la piste.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 07: ErsEvt

(JUMP #613)

Spécifiez : la plage de mesures de piste dans laquelle vous souhaitez effacer des données et spécifiez le type de données à effacer.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : cette opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

- ❶ Top Measure (001...999): Spécifie la première mesure qui doit être affectée.
- ❷ Last Measure (001...999): Spécifie la dernière mesure qui doit être affectée.
- ❸ Parameter (Aftertouch, Pitch Bend, Control Change, System Exclusive): Mettez ce réglage sur "on" pour chaque type de données que vous souhaitez effacer.

Lorsque vous appuyez sur [ENTER], toutes les données des types spécifiés sont effacées de la plage de mesures spécifiée.

ERASE EVENT		[SONG01 Leroy] 613
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 008	
----- Parameter -----		
After Touch = on	Sys.Exclusive = off	
Pitch Bend = off		
Ctrl.Change = off		

❶ ❸ ❷

8. Note shift

JUMP #614

Sommaire: Cette opération décale toutes les notes d'un numéro de note spécifié.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 08: NtShift

(JUMP #614)

Spécifiez : la plage de mesures de piste pour laquelle vous souhaitez décaler des notes et spécifiez le numéro de note original et le nouveau numéro de note.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

- ❶ Top Measure (001...999): Spécifie la première mesure qui doit être affectée.
- ❷ Last Measure (001...999): Spécifie la dernière mesure qui doit être affectée.
- ❸ Note (C-2...G8 = 000...127): Spécifie le numéro de note original.
- ❹ To (C-2...G8 = 000...127): Spécifie le nouveau numéro de note.

Lorsque vous appuyez sur [ENTER], toutes les notes du numéro spécifié par "Note" sont décalées au numéro spécifié par "To".

Remarques: Cette opération est souvent utile pour contrôler une boîte à rythmes à partir du séquenceur du SY99. La plupart des boîtes à rythmes jouent des sons spécifiques pour chaque note. Par exemple, en décalant toutes les notes R6#2 à Fa#2, vous pouvez changer tous les battements de caisse claire en battements de charlestons. Consultez la table instruments/notes de votre boîte à rythmes.

NOTE SHIFT		[SONG01 Leroy] 614
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 009	
----- Parameter -----		
Note = D 1 (038)	To G 1 (043)	

❶ ❸ ❹ ❷

9. Move clock

JUMP #615

Sommaire: Cette opération avance ou recule les mesures spécifiées de la piste dans le temps.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 09: MovCk (JUMP #615)

Spécifiez : la piste que vous voulez déplacer dans le temps et spécifiez le nombre de clocks dont vous voulez la déplacer.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

MOVE CLOCK		[SONG01 Leroy] 615
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 012	
----- Parameter -----		
Clock	=	+ 2

- 1 Area (001...999): La plage de mesures commençant par la mesure Top Measure et se terminant à la mesure Last Measure sera décalée dans le temps.

- 2 Clock (-99...+99): Spécifiez le nombre de clocks (unité correspondant à 1/96ème de note) dont la piste est déplacée. Les valeurs positives avancent la piste dans le temps de telle sorte qu'elle est jouée plus tard. Les valeurs négatives reculent la piste dans le temps de telle sorte qu'elle est jouée plus tôt.

Remarques: Il est souvent efficace d'utiliser clock move pour compenser les voix qui ont une attaque lente. Par exemple, les cordes ont souvent une attaque plus lente que les autres voix et paraissent arriver derrière les autres notes, même si les messages de note jouée sont en fait simultanés. Dans pareils cas, vous pouvez utiliser cette opération Move Clock pour avancer dans le temps la piste strings de telle sorte que les voix string commencent à jouer un peu avant les autres voix, pour améliorer le timing perçu.

10. Copy measure

JUMP #616

Sommaire: Cette opération copie une plage de mesures spécifiée dans une ou plusieurs pistes à un autre endroit dans la même piste.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 10: CpyMeas (JUMP #616)

Spécifiez : la plage de mesures source à partir de laquelle vous souhaitez effectuer la copie et la mesure destination à laquelle les données seront copiées, ainsi que le nombre de fois que les données seront copiées. Appuyer sur les touches de 1 à 15 pour spécifier une ou plusieurs pistes de destination. Les diodes de 1-15 s'allumeront en rouge pour indiquer les destinations sélectionnées.

Appuyez : sur une ou plusieurs touches de sélection de piste 1-15 pour sélectionner les pistes.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

COPY MEASURE		[SONG01 Leroy] 616
----- Source -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 008	
----- Destination -----		
Top Measure = 001		
----- Parameter -----		
Copy = 1 times		

- 1 Source (001...999): Les mesures commençant par la mesure Top Measure spécifiée et se terminant par la mesure Last Measure spécifiée seront copiées.
- 2 Destination (001...999): Les données sont copiées dans la même piste en commençant à la mesure Top Measure spécifiée.
- 3 Copy (1...99): Les mesures source spécifiées seront copiées autant de fois que spécifié ici.

Exemple: Pour les données de piste comme illustré sur le schéma suivant,

Mesure: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Utiliser l'opération Copy Mesure avec les réglages "Source=002....004", "Destination=006" et "Copy=1" changerait les données de la piste comme suit:

Mesure: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	B	C	D	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

└─ 1 fois ─┘

Si "Copy = 2", les données de la piste changeraient comme suit:

Mesure: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

A	B	C	D	E	B	C	D	B	C	D
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

└─ 1 fois ─┘ └─ 2 fois ─┘

SONG EDIT JOBS 2

11. Erase measure

JUMP #617

Sommaire: Cette opération efface toutes les données dans les mesures spécifiées de la piste en laissant un vide à la place.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 11: ErsMeas

(JUMP #617)

Spécifiez : la plage de mesures de piste que vous souhaitez effacer.

Appuyez : sur une touche de sélection de piste 1-15 pour sélectionner une piste.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

ERASE MEASURE		[SONG01 Leroy] 617
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 004	

①

❶ Area (001...999): Les mesures commençant à la mesure Top Measure spécifiée et se terminant à la mesure Last Measure spécifiée seront effacées.

Exemple: Pour des données de piste comme illustré sur le schéma suivant:

Mesure: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Utiliser l'opération Erase Measure avec les réglages "Area = 002...004" changerait les données de la piste comme illustré sur le schéma suivant:

Mesure: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A				E	F	G	H	I
---	--	--	--	---	---	---	---	---

└─ Pas de son ─┘

SONG EDIT JOBS 2

12. Delete measure

JUMP #618

Sommaire: Cette opération efface les mesures spécifiées d'une ou plusieurs pistes et avance les mesures suivantes pour combler le vide.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 12: DelMeas

(JUMP #618)

Spécifiez : la plage de mesures que vous souhaitez effacer. Appuyez sur les touches mémoires de 1 à 15 pour spécifier une ou plusieurs pistes. Les diodes de mémoire d'allumeront en rouge pour indiquer les pistes sélectionnées.

Appuyez : sur une ou plusieurs touches de sélection de piste 1-15 pour sélectionner les pistes.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

DELETE MEASURE		[SONG01 Leroy] 618
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 004	

①

SONG MODE

- ❶ Area (001...999): Les mesures commençant à la mesure Top Measure spécifiée et se terminant à la mesure Last Measure spécifiée seront effacées.

Exemple: Pour des données de piste comme illustré sur le schéma suivant:

Mesure:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	A	B	C	D	E	F	G	H	I

Utiliser l'opération Delete Measure avec les réglages "Area = 002...004" changerait les données de la piste comme illustré sur le schéma suivant:

Mesure:	1	2	3	4	5	6
	A	E	F	G	H	I

SONG EDIT JOBS 2

13. Create measure

JUMP #619

Sommaire: Cette opération insère des mesures vides du type spécifié dans la piste sur la plage de mesures spécifiée. Les mesures suivantes sont repoussées pour faire de la place.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 13: CreMeas

(JUMP #619)

Spécifiez : la plage de mesures à créer et spécifiez le type de mesure.

Appuyez : sur une ou plusieurs touches de sélection de piste 1-15 pour sélectionner les pistes.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

- ❶ Area (001...999): De nouvelles mesures commençant avec la mesure Top Measure spécifiée et se terminant avec la mesure Last Measure spécifiée seront créées et insérées.
- ❷ Time (1 – 8/4, 1 – 16/8, 1 – 32/16): Spécifie le type des mesures que vous allez créer.

Exemple: Pour des données de piste comme illustré sur le schéma suivant:

Mesure:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Piste	A	B	C	D	E	F	G	H	I

Utiliser l'opération Create Measure avec les réglages "Area = 002...004" changerait les données de la piste comme illustré sur le schéma suivant:

Mesure:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Piste	A				B	C	D	E	F	G	H	I

ERASE TRACK [SONG01 Lero's] 621

>>> Set tracks and Press ENTER <<<

SONG EDIT JOBS 2

14. Mix track

JUMP #620

Sommaire: Cette opération combine les données de mesures spécifiées d'une piste spécifiée avec les données d'une autre piste.

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 14: MixTrack

(JUMP #620)

Spécifiez : la piste source et les mesures que vous souhaitez mixer dans la piste de destination et spécifiez la piste de destination.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

CREATE MEASURE		[SONG01 Leroy]	619
----- Area -----			
Top Measure = 001	Last Measure = 002		
Time = 4/4	Parameter		

- ❶ Source (Track 01...15, Measures 001...999): Spécifie la piste source ainsi que la plage de mesures.
- ❷ Destination (Track 01...15): Spécifie la piste de destination dans laquelle les mesures spécifiées par ❶ seront mixées.

Exemple: Pour les données de piste comme illustré sur le schéma suivant,

Mesure:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Piste 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Piste 2	a	b	c	d	e	f	g	h	i

Utiliser l'opération Mix Track avec les réglages "Source Track = 01", "Source Measures = 002...004", et "Destination Track = 02" changerait les données de la piste comme illustré sur le schéma suivant:

Mesure:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Piste 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Piste 2	a	b	c	d	e	f	g	h	i

SONG EDIT JOBS 2

15. Erase track

JUMP #621

Sommaire: Cette opération efface toutes les données de la ou des piste(s) spécifiée(s).

Procédure:

A partir du : répertoire song edit job 2

(JUMP #606)

Sélectionnez : 15: ErsTrck (JUMP #621)

Appuyez : sur une ou plusieurs touches de sélection de piste 1-15 pour sélectionner les pistes.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

MIX TRACK		[SONG01 Leroy]	620
----- Source -----			
Track = 01	Top Measure = 001		Last Measure = 156
Track = 02		Destination	

Il n'y a pas de paramètres à régler pour cette opération. Utilisez les touches de sélection de mémoire 1-16 pour spécifier la ou les piste(s) à effacer. Les voyants à LED des pistes sélectionnées deviennent rouges. Lorsque vous appuyez sur [ENTER], les données sont effacées de la ou des pistes sélectionnées.

Song setup jobs

JUMP #622

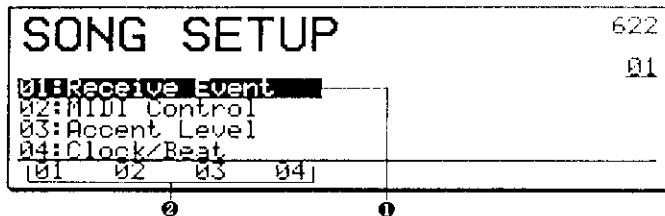
Sommaire: Les paramètres Song setup affectent le fonctionnement de l'ensemble du séquenceur.

Procédure:

A partir du : mode song play ou mode song record

Appuyez sur : [F5] (Setup) (JUMP #622)

Sélectionnez : l'opération song setup souhaitée.



- ① Déplacez le curseur dans cette zone et appuyez sur [ENTER] pour sélectionner l'opération souhaitée.

- ② Appuyez sur [F1]–[F4] pour sélectionner l'opération 1–5 correspondante.

01 : Receive Event: Pour économiser la mémoire du séquenceur, vous pouvez spécifier que les types de données non nécessaires ne soient pas enregistrés.

02 : MIDI Control: Spécifie si le séquenceur du SY99 sera contrôlé par sa propre source de synchronisation ou par un séquenceur externe.

03 : Accent Level: Spécifie le niveau d'accentuation pour chacune des quatre touches de fonction [F1]–[F4] utilisées pour spécifier l'accent de la note en mode song step record.

04 : Clock/Beat: Règle le nombre de clocks par battement affichés pendant l'édition.

SONG SETUP JOBS

1. Receive event

JUMP #623

Sommaire: Vous pouvez spécifier que les types de données non nécessaires ne soient pas enregistrés, afin d'économiser la mémoire du séquenceur.

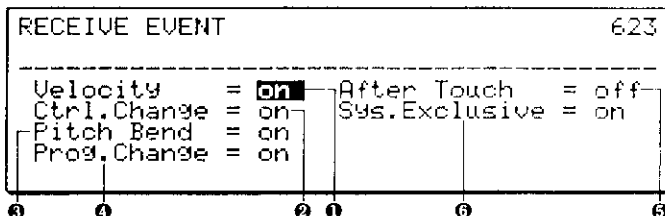
Procédure:

A partir du : répertoire song setup (JUMP #622)

Sélectionnez : 01: Receive Event (JUMP #623)

Spécifiez : réception on/off pour chaque type de données.

Pour quitter : le répertoire song setup, appuyez sur [EXIT]



- ① Velocity (on, off): Spécifie si la valeur de vélocité des messages de note jouée sera enregistrée par le séquenceur. Lorsque ce réglage est "off", toutes les notes seront enregistrées avec une valeur de vélocité de 64, quelle que soit leur vélocité originale.
- ② Control Change (on, off): Spécifie si les messages de changement de commande seront enregistrés ou non par le séquenceur.

- ③ Pitch Bend (on, off): Spécifie si les messages de Pitch Bend seront enregistrés ou non par le séquenceur.

- ④ Program Change (on, off): Spécifie si les messages de changement de programme sont enregistrés ou non par le séquenceur.

- ⑤ After Touch (on, off): Spécifie si les messages d'Aftertouch seront enregistrés ou non par le séquenceur.

- ⑥ System Exclusive (on, off): Spécifie si les messages système exclusif seront enregistrés ou non par le séquenceur. Le séquenceur du SY99 ne peut enregistrer des messages système exclusif de plus de 32 octets.

Remarques: Afin d'économiser la mémoire du séquenceur, désactivez la réception pour les types de données qui n'affectent pas les voix que vous utilisez. Par exemple, si les voix n'ont pas été programmées avec une valeur de sensibilité à la vélocité, désactivez la réception des messages d'Aftertouch de manière à ne pas encombrer la mémoire du séquenceur avec des données inutiles.

SONG SETUP JOBS

2. MIDI control

JUMP #624

Sommaire: Spécifie si le séquenceur du SY99 sera contrôlé par sa propre source de synchronisation ou par un séquenceur externe.

Procédure:

A partir du : répertoire song setup (JUMP #622)

Sélectionnez : 02: MIDI Control (JUMP #624)

Spécifiez : MIDI Control ON ou OFF

Pour quitter : le répertoire song setup, appuyez sur [EXIT].

MIDI CONTROL	624

MIDI Control = on	

- ❶ MIDI Control (on, off): Normalement, vous laisserez ce réglage sur "off" de manière à ce que le séquenceur du SY99 soit commandé par sa propre horloge de synchronisation et les touches de commande du séquenceur, sur le panneau avant.

Si vous souhaitez utiliser un séquenceur externe branché à la borne MIDI IN du SY99 pour contrôler le séquenceur du SY99, mettez ce réglage sur "on" de telle sorte que le séquenceur soient contrôlé par les messages MIDI start, continue, stop, pointeur de position de morceau et de sélection de morceau, et que le tempo soit déterminé par les messages MIDI clock.

Remarques: Lorsque MIDI Control est "on", le séquenceur du SY99 ne fonctionne pas à moins que des messages clock MIDI soient reçus.

SONG SETUP JOBS

3. Accent level

JUMP #625

Sommaire: Spécifie le niveau d'accent pour chacune des quatre touches de fonction [F1]–[F4] utilisées pour spécifier l'accent d'une note en mode song step record.

Procédure:

A partir du : répertoire song setup

(JUMP #622)

Sélectionnez : 03: Accent Level (JUMP #625)

Spécifiez : chacun des quatre niveaux d'accent.

Pour quitter : vers le répertoire song setup, appuyez sur [EXIT].

ACCENT LEVEL	625

Accent1 =	24
Accent2 =	56
Accent3 =	88
Accent4 =	120

- ❶ Accent 1 – Accent 4 (1...127): Ceci détermine les niveaux d'accent qui seront sélectionnés lorsqu'une touche de fonction [F1]–[F4] (Acc1–Acc4) est pressée en mode song step record.

SONG SETUP JOBS

4. Clock/Beat

JUMP #626

Sommaire: Règle le nombre de "clocks" par temps qui seront affichés pendant l'édition.

Procédure:

A partir du : répertoire song setup (JUMP #622)

Sélectionnez : 04: Clock/Beat (JUMP #626)

CLOCK/BEAT	626

Quantize =	1/256

- ❶ Quantize (1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, 1/96): Spécifie la valeur de temps d'un temps affiché.

Ceci fixe le nombre de clocks par temps qui seront affichés pendant l'édition. Ceci n'a aucun effet sur la mesure, mais est simplement destiné à faciliter l'édition.

SONG MODE

Transmit channel

JUMP #627

Sommaire: Spécifie le canal MIDI sur lequel chaque piste du séquenceur transmettra ses données.

Procédure:

- A partir du : mode song play (JUMP #627)
- Appuyez sur : F6 (T-ch)
- Spécifiez : le canal de transmission MIDI pour chaque piste.
- Pour quitter : le mode song play, appuyez sur [EXIT].

TRANSMIT CHANNEL				627
Tr.01= 1	Tr.05= 5	Tr.09= 9	Tr.13=13	
Tr.02= 2	Tr.06= 6	Tr.10=10	Tr.14=14	
Tr.03= 3	Tr.07= 7	Tr.11=11	Tr.15=15	
Tr.04= 4	Tr.08= 8	Tr.12=12	Tr.16=16	

- ① Tracks (1-16) (1...16) : Spécifie le canal 1-16 sur lequel chaque piste transmettra ses données à partir de la borne MIDI OUT.

Song name

JUMP #628

Sommaire: Chaque morceau dans la mémoire de séquenceur du SY99 peut recevoir un nom de 8 caractères qui sera affiché en mode song play ou song record.

Procédure:

A partir du : mode song play ou song record

Appuyez sur : [F7] (Name) (JUMP #628)

Spécifiez : le nom du morceau.

Pour quitter : vers l'écran précédent, appuyez sur [EXIT].

- ❶ Entrez un nom de huit caractères pour le morceau du séquenceur.
- ❷ Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr).
- ❸ Pour sélectionner les caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr).
- ❹ Pour sélectionner les caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes manières d'entrer des caractères sont expliquées dans la section *Comment entrer des caractères*, à la page 30.

SONG NAME				628

↓				
[Leroy]				

Clr	Uppr	Lowr		
❷	❸	❹		

Song directory

JUMP #629

Sommaire: Cette fonction vous permet de sélectionner des morceaux pour visualiser un répertoire des morceaux contenus dans la mémoire de séquenceur du SY99.

Procédure:

A partir du : mode song play
 Sélectionnez : F8 (Dir) (JUMP #629)
 Spécifiez : l'un des morceaux affichés
 Pour quitter : vers le mode song play, appuyez sur [EXIT].

SONG DIRECTORY										629
01: Leroy					06: -----					01
02: Fragment					07: -----					
03: -----					08: -----					
04: -----					09: -----					
05: -----					10: -----					
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	

- ❶ Les noms des morceaux sont affichés dans cette zone. Vous pouvez également sélectionner un morceau en appuyant sur les touches de fonction ([F1] - [F8] ou [SHIFT] + [F1], [F2]) correspondante ou en déplaçant le curseur sur le morceau désiré et en appuyant sur [ENTER]. (Si le curseur est déplacé à l'aide de INC, DEC, de la commande linéaire d'entrée de données ou de la molette d'entrée de données, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur [ENTER].)
- ❷ Appuyez sur [F1] - [F8] pour sélectionner les morceaux 1 - 8 correspondantes. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F7] ou [F8] pour sélectionner le morceau 9 ou 10.

PATTERN MODE

Le mode Pattern vous permet d'enregistrer et de reproduire des motifs de 1 à 32 mesures. Ces motifs peuvent être édités de différentes manières et un motif différent peut être placé dans chaque partie de la piste 16 (la piste des motifs) pour jouer des phrases ou motifs rythmiques se répétant constamment.

	Page
Sommaire de cette section	
Pattern play	236
Pattern record	237
Pattern edit	241
Opérations pattern edit	242
Opérations pattern setup	245
Transmit channel	246
Clear pattern	247

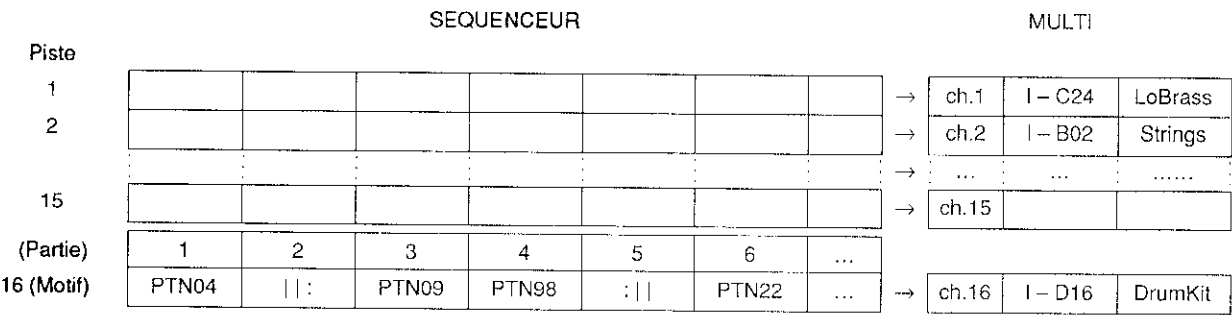
PATTERN MODE

En mode Pattern, vous pouvez enregistrer et jouer des motifs de 1 à 32 mesures. Les fonctions d’édition en mode Song vous permettent de placer ces motifs dans la piste 16 (la piste des motifs). Etant donné que le même motif peut être placé dans plus d’une partie de la piste 16, vous pouvez épargner du temps et de l’espace dans la mémoire du séquenceur en créant un motif pour chaque passage qui revient fréquemment et en l’assignant à l’endroit approprié chaque fois que vous voulez le rejouer.

Les motifs sont fréquemment utilisés pour jouer des voix de type percussions à partir de la piste 16 du séquenceur, comme illustré sur le schéma suivant.

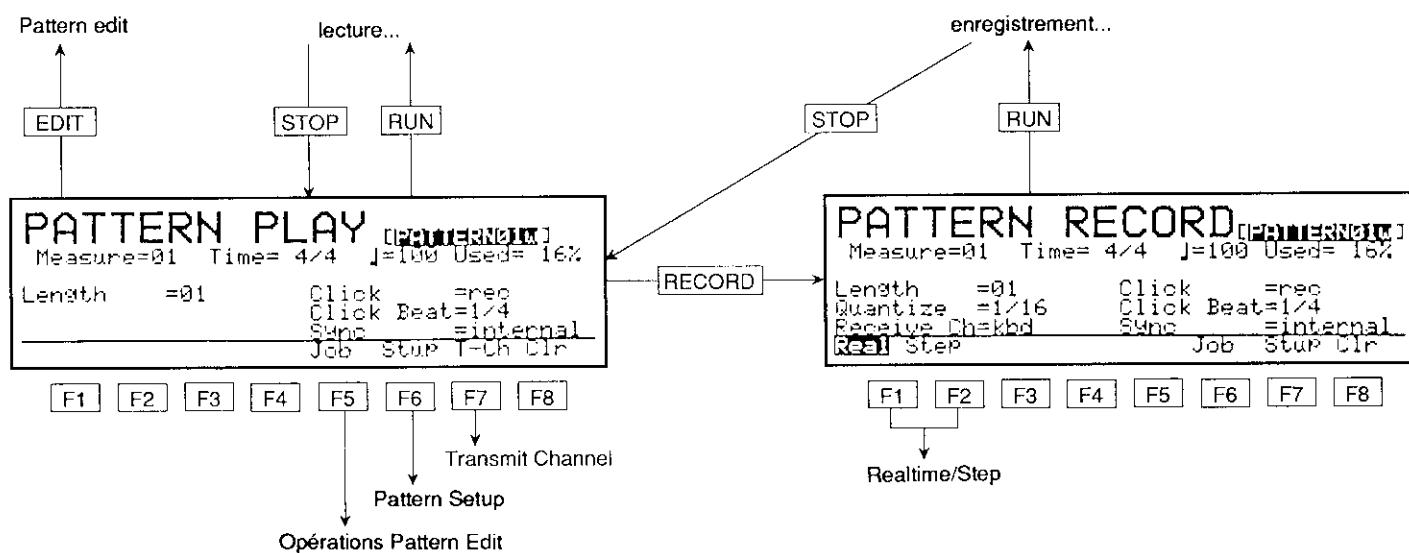
Etant donné que le canal de transmission de chaque piste du séquenceur peut être modifié, assurez-vous que cette piste 16 transmet ses données sur un canal qui est reçu par la voix du multi à qui vous voulez faire jouer la partie.

Les données pattern peuvent être enregistrées lorsque le SY99 se trouve en mode Voice. Ces données, cependant, ne seront pas jouées lorsque le SY99 se trouve en mode Voice sauf si le canal de réception de voix est réglé sur le canal de transmission (habituellement le canal 16) ou “omn” (ce qui signifie que la voix jouera les données reçues sur tous les canaux). Reportez-vous à l’explication du réglage voice receive channel à la page 258.



Pour davantage de détails sur la manière de placer les parties dans la piste 16, reportez-vous à *Song edit, Chain pattern*, page212.

Comment est organisé le mode Pattern



Répertoire d'opérations Pattern Edit

PATTERN EDIT JOB		700
		01
01:Copy Pattern		
02:Get Pattern		
03:Put Pattern		
04:Put Chain Pattern		
01	02	03
04		

- 01:Copy Pattern
- 02:Get Pattern
- 03:Put Pattern
- 04:Put Chain Pattern

Clear Pattern

CLEAR PATTERN		711
Pattern = 010		
>>> Press ENTER <<<		
One	All	

Répertoire d'opérations Pattern Setup

PATTERN SETUP		705
		01
01:Receive Event		
02:MIDI Control		
03:Accent Level		
04:Clock/Beat		
01	02	03
04		

- 01:Receive Event
- 02:MIDI Control
- 03:Accent Level
- 04:Clock/Beat

Pattern play

Sommaire: Ce mode vous permet de sélectionner et de reproduire un motif entre 01 et 99. Vous pouvez également y effectuer les réglages pour le métronome et la synchronisation.

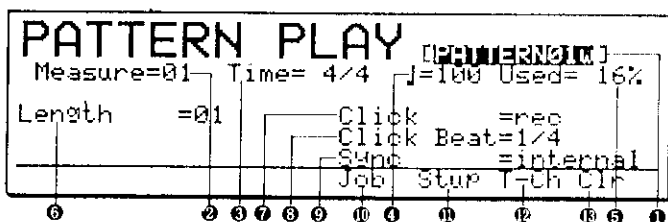
Procédure:

Appuyez sur : [PATTERN] pour passer en mode pattern play. Le voyant à LED [PATTERN] devient rouge.

Sélectionnez : le motif à jouer.

Pour démarrer : la reproduction, appuyez sur [RUN].

Pour arrêter : la reproduction, appuyez sur [STOP].



- ❶ Pattern (01...99): Ceci sélectionne le motif à jouer.
- ❷ Measure (001...032): Ceci détermine la mesure à partir de laquelle le motif sera joué. Vous pouvez modifier ce réglage en amenant le curseur ici et en spécifiant la mesure ou en utilisant les touches de position du séquenceur ([|<|], [<<|], [LOCATE] ou [>>|]).
- ❸ Time (1/4...32/16): Ceci affiche la mesure que vous avez spécifiée en mode pattern record. Ce réglage ne peut être modifié en mode pattern play.
- ❹ J (30...250): Ceci détermine le tempo en noires par minute.
- ❺ Used (0...100%): Ceci affiche la quantité de mémoire utilisée sur le séquenceur.
- ❻ Length (1...32): Ceci affiche la longueur du motif.
- ❼ Click (off, rec, rec/play, always): Ceci détermine quand le "clic" du métronome se fera entendre.
 - off : Le métronome ne fonctionne pas.
 - rec : Le métronome ne fonctionne que pendant l'enregistrement.
 - rec/play : Le métronome fonctionne pendant l'enregistrement et la reproduction.
 - always : Le métronome fonctionne constamment.
- ❽ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Ceci détermine le battement (le temps) sur lequel le clic du métronome est entendu.

- ❾ Sync (internal, MIDI): Ceci détermine la source de synchronisation qui commandera le séquenceur. Normalement, vous laisserez ce réglage sur internal afin que ce soit la propre horloge du SY99 qui détermine le tempo.

Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe et voulez que le séquenceur du SY99 joue en synchronisation avec lui, mettez ce réglage sur MIDI de manière à ce que les messages de synchronisation "clock" MIDI reçus sur la borne MIDI IN déterminent le tempo.

- ❿ Appuyez sur [F5] (Job) pour passer au répertoire d'opérations Pattern Edit. Reportez-vous à la section suivante, *opérations Pattern edit*.
- ⓫ Appuyez sur [F6] (Stup) pour passer au répertoire d'opérations Pattern setup edit. Reportez-vous à la section suivante, *opérations Pattern setup edit*.
- ⓬ Appuyez sur [F7] (T-Ch) pour visualiser ou changer les réglages de canal de transmission des pistes 1 à 16. Reportez-vous à la section suivante, *Transmit Channel*.
- ⓭ Appuyez sur [F8] (Clr) pour effacer un motif ou tous les motifs sélectionnés. Reportez-vous à la section suivante, *Clear pattern*.

Lancer et arrêter la reproduction: Appuyez sur [RUN] et le motif sera reproduit à partir du point spécifié par le réglage mesure. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [STOP].

Pendant la reproduction: Pendant la reproduction, vous pouvez sélectionner un autre motif et modifier le tempo ainsi que les réglages click et click beat.

Les motifs qui ne contiennent pas de données ne peuvent pas être sélectionnés. Lorsque vous changez le numéro de motif pendant la reproduction, le motif actuellement joué est terminé avant que le nouveau motif sélectionné ne commence.

Pattern Edit: A tout moment lorsque vous vous trouvez en mode pattern play, vous pouvez appuyer sur [EDIT] pour éditer le motif. Pour davantage de détails, reportez-vous à *Pattern edit*, page 241.

Pattern record

Sommaire: Ce mode vous permet d'effectuer les réglages en préparation de l'enregistrement d'un motif. Vous pouvez spécifier soit l'enregistrement en temps réel, soit l'enregistrement pas à pas, régler la mesure et effectuer d'autres réglages comme sur l'écran Pattern Play.

Procédure:

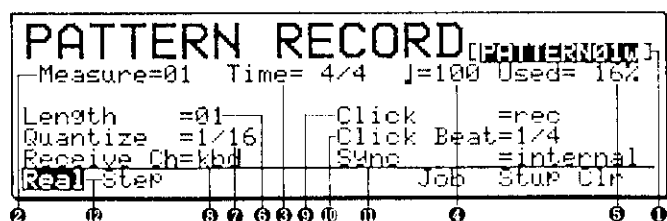
A partir de : l'écran pattern play

Appuyez sur : [RECORD]. Le voyant à LED [RECORD] s'allume.

Spécifiez : le mode d'enregistrement.

Pour commencer : à enregistrer, appuyez sur [RUN].

Pour arrêter : d'enregistrer, appuyez sur [STOP].



- 1 PATTERN (01...99): Sélectionnez le motif que vous souhaitez enregistrer.
- 2 Measure (01...32): Ceci détermine la mesure à partir de laquelle le motif sera reproduit. Vous pouvez modifier ce réglage en amenant le curseur ici et en spécifiant la mesure ou en utilisant les touches de position du séquenceur ([<], [<<], [LOCATE] ou [>>]).
- 3 Time (01-08/4, -1-16/08, 01-32/16): Ceci détermine la mesure pour l'enregistrement. Ce réglage ne peut être modifié que pour les motifs qui n'ont pas encore été enregistrés.
- 4 ♩ (30...250): Ceci détermine le tempo en noires par minute.
- 5 Used (0...100%): Ceci affiche la quantité de mémoire utilisée sur le séquenceur.
- 6 Length (1...32): Ceci affiche la longueur du motif. Ce réglage ne peut être modifié que pour les motifs qui n'ont pas encore été enregistrés.
- 7 Quantize (off, 1/32, 1/16, 1/24, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): Ceci détermine la précision du timing avec lequel les notes que vous jouez sont corrigées. Lorsque la quantification est désactivée ("off"), les notes que vous jouez sont enregistrées exactement sur le temps où vous les jouez. Lorsque Quantize 1/32...1/2 est sélectionné, toutes les notes que vous jouez sont décalées vers la division la plus proche de l'intervalle spécifié.

- 8 Receive Channel (1-16, omni, kbd): Ceci détermine la source de données qui sera enregistrée par le séquenceur. Normalement, vous laisserez ce réglage sur "kbd" afin que les données du clavier du SY99 puissent être enregistrées.

Si vous souhaitez enregistrer des données d'un appareil MIDI externe, sur un canal spécifique, mettez ce réglage sur 1-16 de manière à ce que les données reçues par MIDI IN sur le canal spécifié puissent être enregistrées.

Si vous souhaitez enregistrer des données d'un appareil MIDI externe sur tous les canaux, mettez ce réglage sur "omni" afin que toutes les données reçues par MIDI IN puissent être enregistrées.

- 9 Click (off, rec, rec/play, always): Ceci détermine quand le "clic" du métronome se fera entendre.

off : Le métronome ne fonctionne pas.

rec : Le métronome ne fonctionne que pendant l'enregistrement.

rec/play : Le métronome fonctionne pendant l'enregistrement et la reproduction.

always : Le métronome fonctionne constamment.

- 10 Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Ceci détermine le battement (le temps) sur lequel le clic du métronome est entendu.

- 11 Sync (internal, MIDI): Ceci détermine la source de synchronisation qui commandera le séquenceur. Normalement, vous laisserez ce réglage sur internal afin que ce soit la propre horloge du SY99 qui détermine le tempo.

Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe et voulez que le séquenceur du SY99 joue en synchronisation avec lui, mettez ce réglage sur MIDI de manière à ce que les messages de synchronisation "clock" MIDI reçus sur la borne MIDI IN déterminent le tempo.

- 12 Recording mode (Real, Step): Appuyez sur [F1] ou [F2] pour sélectionner le mode d'enregistrement.

Enregistrement en temps réel (appuyez sur [F1]): Les notes sont enregistrées exactement comme vous les jouez.

Enregistrement pas à pas (appuyez sur [F2]): Les notes sont enregistrées une par une avec la valeur de temps spécifiée, quel que soit le timing avec lequel vous jouez.

PATTERN MODE

Procédure d'enregistrement de motif:

1. Sélectionnez le motif à enregistrer.
2. Si le motif sélectionné n'a pas encore été enregistré, spécifiez le type de mesure et la longueur.
3. Effectuez les réglages pour le tempo, quantize, receive channel, click, click beat et sync.
4. Spécifiez le mode d'enregistrement: realtime ([F1]) ou step ([F2]).
5. Appuyez sur [RUN]. L'enregistrement commence. L'affichage d'enregistrement dépend du mode d'enregistre-

ment sélectionné au point 2. Pour davantage de détails, voyez les sections suivantes: *Pattern record* ou *Pattern step record*.

6. Lorsque vous avez terminé d'enregistrer, appuyez sur [STOP] et vous repasserez à l'affichage pattern play.

Pattern Edit: A tout moment lorsque vous vous trouvez en mode Pattern Record, vous pouvez appuyer sur [EDIT] pour éditer le motif. Pour davantage de détails, reportez-vous à *Pattern edit*.

PATTERN RECORD

Pattern realtime record

Sommaire: En enregistrement realtime, les notes sont enregistrées exactement comme vous les jouez. Les nouvelles notes jouées sont ajoutées aux notes déjà enregistrées dans le motif.

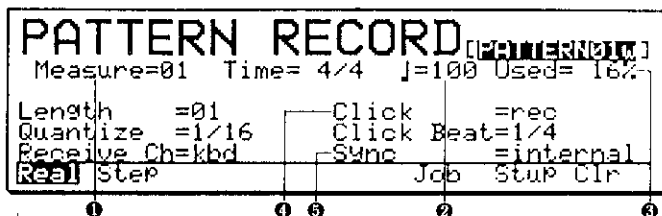
Procédure:

A partir de : l'affichage pattern record

Appuyez sur : [F1] (Real) pour sélectionner l'enregistrement en temps réel.

Pour commencer : à enregistrer, appuyez sur [RUN].
Le voyant à LED [RUN] devient rouge.

Pour arrêter : l'enregistrement et repasser à l'affichage pattern play, appuyez sur [STOP].



- ① Measure (01...32): A mesure que vous enregistrez, ce compteur est incrémenté pour vous indiquer le numéro de la mesure en cours d'enregistrement.
- ② J (30...250): Pendant l'enregistrement, vous pouvez amener le curseur ici pour modifier le tempo.
- ③ Used (0...100%): A mesure que vous enregistrez, le pourcentage augmente pour indiquer la proportion utilisée de la mémoire du séquenceur.
- ④ Click (off, rec, rec/play, always): Pendant l'enregistrement, vous pouvez amener le curseur ici et spécifier les conditions de fonctionnement du métronome.
 - off : Le métronome ne fonctionne pas.
 - rec : Le métronome ne fonctionne que pendant l'enregistrement.
 - rec/play : Le métronome fonctionne pendant l'enregistrement et la reproduction.
 - always : Le métronome fonctionne constamment.

- ⑤ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Pendant l'enregistrement, vous pouvez amener le curseur ici et spécifier le temps sur lequel le "clic" du métronome sera entendu.

Remarques: Pendant l'enregistrement, vous pouvez modifier le tempo ainsi que les réglages click et click beat. Pour modifier les autres paramètres, vous devez repasser à l'écran pattern record.

Contrairement à l'enregistrement en temps réel de morceau, l'enregistrement en temps réel de motif ne vous donne pas le choix entre les modes d'enregistrement overdub et replace. L'enregistrement d'un motif se fait toujours en mode overdub, ce qui signifie que les nouvelles notes enregistrées s'ajoutent aux données précédemment enregistrées dans le motif.

En mode d'enregistrement de motif en temps réel, le motif est répété continuellement de début à la fin jusqu'à ce que vous appuyiez sur [STOP]. Ceci vous permet de constituer des parties rythmiques complexes, une note à la fois.

Pour effacer: Pendant l'enregistrement en temps réel, vous pouvez effacer n'importe quelle note du motif, en appuyant sur shift, pendant que vous tenez la touche de la note indésirée.

Laissez au motif le temps de défiler par la section que vous souhaitez effacer.

Remarque importante: Les données pattern peuvent être enregistrées lorsque le SY99 se trouve en mode Voice. Ces données, cependant, ne seront pas jouées lorsque le SY99 se trouve en mode Voice sauf si le canal de réception de voix est réglé sur le canal de transmission (habituellement le canal 16) ou "omn" (ce qui signifie que la voix jouera les données reçues sur tous les canaux). Reportez-vous à l'explication du réglage voice receive channel à la page 258.

PATTERN RECORD

Pattern step record

Sommaire: Dans l'enregistrement pas à pas, les notes sont enregistrées une par une avec la valeur de temps spécifiée, quel que soit le timing avec lequel vous jouez. Les notes nouvellement enregistrées s'ajoutent aux données déjà enregistrées dans le motif.

Procédure:

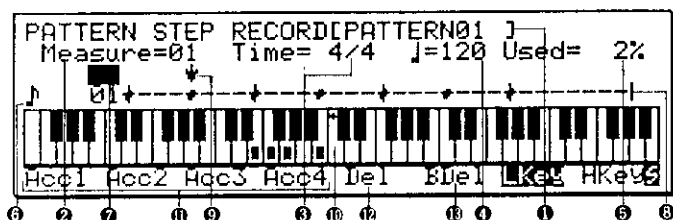
A partir de : l'affichage pattern record

Appuyez sur : [F2] (Step) pour sélectionner l'enregistrement pas à pas.

Pour commencer : à enregistrer, appuyez sur [RUN].

Le voyant à LED [RUN] devient vert.

Pour arrêter : l'enregistrement et repasser à l'affichage pattern play, appuyez sur [STOP].



- ❶ Pattern (01...99): Sélectionnez le motif à enregistrer.
- ❷ Measure (01...32): Pour passer à une autre mesure dans le motif, placez le curseur ici et modifiez les données.
- ❸ Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): La mesure est seulement affichée, mais ne peut pas être modifiée.
- ❹ J: Le tempo est seulement affiché et ne peut être modifié.
- ❺ Used (0...100%): Affiche la proportion utilisée de la mémoire du séquenceur.
- ❻ Cette zone indique la valeur de note actuellement sélectionnée. A tout moment, lorsque vous vous trouvez en mode step recording, vous pouvez utiliser le pavé de touches numériques pour entrer des valeurs de note. Vous pouvez également déplacer le curseur dans cette zone et modifier les valeurs de note. Si possible, les valeurs de note dans cette zone seront affichées sous la forme des symboles graphiques pour la ronde, la noire, etc. Sinon, la valeur de note est affichée sous la forme d'un nombre de "clocks" (1/384 de ronde).
- ❼ Lorsque le curseur est situé dans cette zone, vous pouvez parcourir les données dans le temps, d'avant en arrière ou d'arrière en avant. Si la mesure actuelle est plus longue que quatre noires (par exemple, une mesure 10/8), un nombre sera affiché ici pour indiquer la section de la mesure affichée.

- ❽ La barre de mesure représente une mesure et les divisions verticales représentent les temps. Un point est affiché sur la mesure pour indiquer la zone d'une triple-croche (1/32 de ronde) contenant des données.
- ❾ Lorsque vous parcourez les données d'avant en arrière ou d'arrière en avant dans le temps, une flèche pointant vers le bas se déplace par intervalles d'une triple-croche pour indiquer la position actuelle dans la mesure.
- ❿ Si la zone d'une triple-croche actuellement sélectionnée contient des données, les notes dans cette zone sont affichées sur le schéma du clavier.
- ⓫ Pour sélectionner une valeur d'accent, appuyez sur [F1]–[F4]. Les notes entrées à la suite auront la valeur de l'accent sélectionné. Pour changer la valeur d'accent assignée à [F1] – [F4], reportez-vous à *Pattern setup 3. Accent level*.
- ⓬ Pour effacer toutes les données dans la zone de triple-croche à laquelle le curseur se trouve, appuyez sur [F5] (Del). La position du curseur ne change pas.
- ⓭ Pour effacer toutes les données dans la zone de triple-croche avant le curseur, appuyez sur [F6] (BDel). Le curseur recule de la valeur d'une triple-croche.

Durée de note: Pour spécifier le temps pendant lequel la note sera maintenue par rapport à sa valeur de note, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1]–[F3]. Pour enregistrer des notes normales qui sont entendues pendant 80% de leur valeur de note, appuyez sur [F1] (Norm). Pour enregistrer des notes en staccato qui sont entendues pendant 50% de leur valeur de note, appuyez sur [F2] (Stac). Pour enregistrer des notes liées qui sont entendues pendant 99% de leur valeur de note, appuyez sur [F3] (Slur).

PATTERN MODE

Pavé de touches numériques:

- **Note value (touches numériques 1–8):** Utilisez les touches numériques 1–8 pour spécifier la valeur de note à enregistrer. Appuyez sur chaque touche pour sélectionner la valeur de note imprimée au-dessus de la touche, entre une ronde (touche 1) et un triolet de croches (touche 8). Ceci détermine également le pas dont le curseur est automatiquement avancé après que chaque note a été entrée.
- **Dot (touche numérique 9):** Pour pointer la valeur de note actuellement sélectionnée, appuyez sur la touche numérique 9. La valeur de note actuelle sera prolongée de 50%.
- **Tie (touche numérique “–”):** Pour prolonger la durée de la note préalablement entrée, appuyez sur [TIE]. La durée de la note sera prolongée de la valeur de note actuellement sélectionnée et le curseur avancera de la valeur correspondante.
- **Rest (touche numérique 0):** Pour avancer d’un pas sans entrer de données, appuyez sur [REST].

Procédure d’enregistrement:

- **Entrer des notes:** Chaque fois que vous appuyez sur une touche et la relâchez, la note est enregistrée et la position du curseur est décalée d’un pas comme spécifié par le réglage Step Time. La note n’est pas entrée tant que toutes les touches n’ont pas été relâchées. Ceci vous permet d’entrer plus d’une note au même endroit en appuyant sur plus d’une touche avant de relâcher la première.
- **Parcourir les données:** Lorsque le curseur est situé sur ⑦, vous pouvez également utiliser les touches du curseur [◀][▶] pour parcourir le motif d’avant en arrière ou d’arrière en avant et entrer des notes où bon vous semble. Lorsque vous atteignez la position de données, celles-ci sont affichées sur le schéma de clavier en dessous et jouées par le synthétiseur.
- **Pour arrêter l’enregistrement:** Lorsque vous avez terminé d’enregistrer le morceau, appuyez sur [STOP]. Vous serez alors ramené à l’affichage pattern play où vous pouvez appuyer sur [RUN] pour entendre le motif que vous venez d’enregistrer.

Pattern edit

Sommaire: Ce mode vous permet d'éditer des événements individuels qui ont été enregistrés dans un motif.

Procédure:

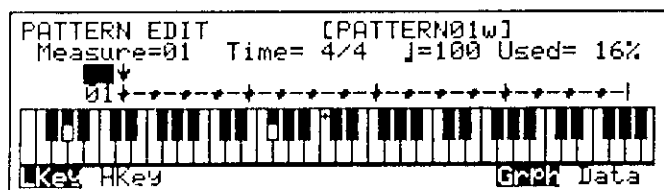
A partir du : mode pattern play ou pattern record

Appuyez sur : [EDIT].

Pour quitter : le mode d'édition et revenir en mode pattern play, appuyez sur [EXIT].

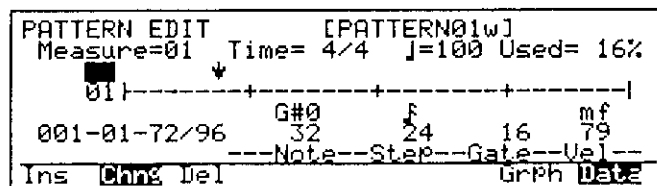
L'écran d'affichage pattern edit diffère selon que le mode d'édition graph ou data a été sélectionné.

Edition graphique de motif: Pour sélectionner l'édition graphique, appuyez sur [F7] (Grph). L'écran affiche une barre horizontale pour indiquer la position dans la mesure et une représentation du clavier pour indiquer les notes qui ont été enregistrées à chaque pas.



L'édition graphique de motif est exactement identique à l'édition graphique de morceau, sauf que le numéro de motif est affiché en lieu et place du nom de morceau et que le nombre maximum de mesures est 32 au lieu de 999. Pour davantage de détails, voyez *Song edit (graph)*, à la page 208.

Edition de données de motif: Pour sélectionner l'édition de données, appuyez sur [F8] (Data). Cet écran indique le type et la valeur numérique de chaque événement. L'édition des données est divisée en deux modes: le mode graphique et le mode données. En mode données, vous pouvez choisir entre le changement ou l'insertion de données. Lorsque vous passez en mode données, le changement de données est automatiquement sélectionné.



L'édition des données de motif est exactement identique à l'édition des données de morceau, sauf que le numéro de motif est affiché en lieu et place du nom de morceau et que le nombre maximum de mesure est 32 au lieu de 999. Pour davantage de détails, voyez *Song edit (data insert)*, à la page 210 ou *Song edit (data change)*, à la page 209.

Opérations pattern edit

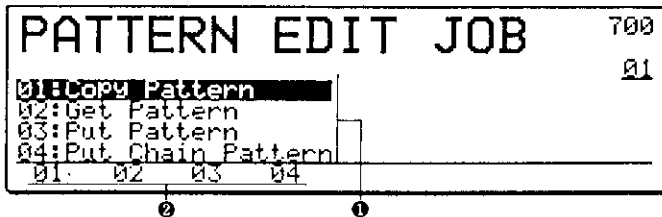
JUMP #700

Sommaire: Ces opérations d'édition vous permettent de copier un motif sur un autre motif, de copier des données d'une piste dans un motif, de copier des données d'un motif dans une piste ou de copier les données de motif de toutes les parties dans une piste.

Procédure:

A partir de : l'affichage pattern play ou pattern record.

Appuyez sur : [F5] (Job)



- ❶ Déplacez le curseur dans cette zone et appuyez sur [ENTER] pour sélectionner l'opération souhaitée.
- ❷ Appuyez sur [F1] – [F4] pour sélectionner l'opération 1–4 correspondante.

- 01: Copy Pattern: Copie un motif sur un autre motif.
 02: Get Pattern: Copie les données de mesures spécifiées d'une piste dans un motif.
 03: Put Pattern: Copie les données d'un motif dans les mesures spécifiées d'une piste.
 04: Put Chain Pattern: Copie les données de motif de toutes les parties dans la piste spécifiée 1 – 15.

PATTERN EDIT JOBS

1. Copy pattern

JUMP #701

Sommaire: Cette opération copie un motif sur un autre motif. Cette fonction est utile lorsque vous voulez créer un nouveau motif qui est similaire à un motif déjà existant.

Procédure:

A partir du : répertoire pattern edit job

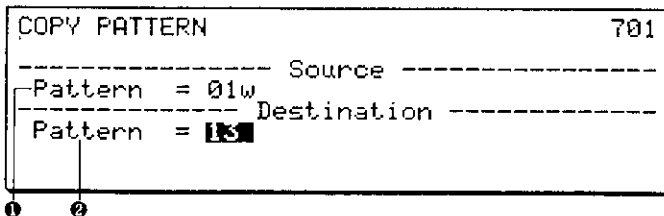
(JUMP #700)

Sélectionnez : 01: Copy Pattern (JUMP #701)

Spécifiez : le motif Source et le motif Destination.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].



- ❶ Source Pattern (01...99): Spécifie le motif à copier.
- ❷ Destination Pattern (01...99): Spécifie le motif dans lequel le motif source sera copié. Les données antérieures dans le motif de destination seront perdues.

Exemple: Pour les réglages Source = pattern 3, Destination = pattern 5, le résultat serait comme suit:

Avant					
Mesure					
Motif 3	A	B	C		
Motif 5	X	Y	Z		

Après					
Mesure					
Motif 3	A	B	C		
Motif 5	A	B	C		

PATTERN EDIT JOBS

2. Get pattern

JUMP #702

Sommaire: Copie les données des mesures spécifiées d'une piste 1-15 dans un motif.

Procédure:

A partir du : répertoire pattern edit job

(JUMP #700)

Sélectionnez : 02: Get Pattern (JUMP #702)

Spécifiez : la piste source et les mesures dont les données seront copiées et spécifiez le motif de destination dans lequel les données seront copiées.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

GET PATTERN		702
----- Source -----		
Track	= 01	
Top Measure	= 001	Last Measure = 004
----- Destination -----		
Pattern	= 1r	

① ②

- ① Source (Track 01...15, Top Measure 001...32, Last Measure 001...32): Spécifie la piste et les mesures dont les données doivent être copiées. Etant donné que la longueur maximale d'un motif est de 32 mesures, la dernière mesure ne peut être située à plus de 32 mesures

de la première. Egalement, il n'est pas possible de sélectionner des mesures de types différents.

- ② Destination (Pattern 01...99): Spécifie le motif dans lequel les données seront copiées.

Les données antérieures dans le motif de destination sont perdues.

Exemple: Pour les réglages "Source = track 2 mesures 2-3, Destination = pattern 5", le résultat serait comme suit:

Avant
 Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ...
 Piste 2 A B C D E F G H I ...
 Motif 5

Avant
 Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ...
 Piste 2 A B C D E F G H I ...
 Motif 5 B C

PATTERN EDIT JOBS

3. Put pattern

JUMP #703

Sommaire: Copie des données d'un motif dans les mesures spécifiées d'une piste.

Procédure:

A partir du : répertoire pattern edit job

(JUMP #700)

Sélectionnez : 03: Put Pattern (JUMP #703)

Spécifiez : le motif source et spécifiez la piste et la mesure de destination où les données du motif seront copiées.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

PUT PATTERN		703
----- Source -----		
Pattern	= 01w	
----- Destination -----		
Track	= 03	
Top Measure	= 008	
----- Parameter -----		
Put	= 2 times	

② ③ ①

- ① Source (Pattern 01...99): Spécifiez le motif à partir duquel les données seront copiées.

- ② Destination (Track 01...15, Top Measure 001...32): Spécifie la piste et les mesures dans lesquelles les données seront copiées.

- ③ Put (1...99): Spécifie le nombre de fois que les données seront copiées à partir du motif.

Exemple: Pour les réglages "Source = pattern 5, Destination = track 2, mesure 4, Put Time = 2", le résultat serait comme suit.

Après
 Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ...
 Piste 2 Z Z Z Z Z Z Z Z Z ...
 Motif 5 A B

Après
 Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ...
 Piste 2 Z Z Z A B A B Z Z ...
 Motif 5 A B

PATTERN EDIT JOBS

4. Put chain pattern

JUMP #704

Sommaire: Copie les données de tous les motifs utilisés par la piste 16 (la piste des motifs) dans une piste spécifiée entre 1 et 15.

Procédure:

A partir du : répertoire pattern edit job
(JUMP #700)

Sélectionnez : 04: Put Chain Pattern
(JUMP #704)

Spécifiez : la piste de destination

Pour exécuter: l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

- ➊ Destination (Track 01...15): Spécifie la piste dans laquelle les données seront copiées. Les données précédentes dans la piste de destination seront perdues.

Remarques: Si la quantité de données est importante, il faudra un certain temps pour les copier. Etant donné que cette opération copie les données se trouvant effectivement dans chaque motif autant de fois que le motif est utilisé, la piste de destination résultante occupera plus de mémoire que les données de motif originales.

PUT CHAIN PATTERN

704

----- Destination -----

Track = 04

➊

Opérations pattern setup

JUMP #705

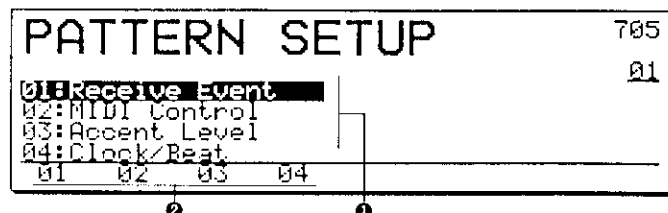
Sommaire: Les paramètres setup affectent le fonctionnement global du séquenceur.

Procédure:

A partir de : l'écran d'affichage pattern play ou pattern record

Appuyez sur : [F6] (Setup) (JUMP #705)

Sélectionnez : l'opération pattern setup souhaitée.



02: MIDI Control: Spécifie si le séquenceur du SY99 sera commandé par sa propre source de synchronisation ou par un séquenceur externe.

03: Accent Level: Spécifie le niveau d'accent pour chacune des quatre touches de fonction [F1]–[F4] utilisées pour spécifier l'accent d'une note en mode song step record.

04: Clock/Beat: Fixe le nombre de clocks par temps qui seront affichés pendant l'édition.

N.B.: Ces paramètres de configuration peuvent être également réglés à partir du mode Song Play. Le résultat est exactement le même que vous les réglez à partir du mode Pattern ou du mode Song. Pour davantage de détails, reportez-vous aux opérations Song setup.

❶ Déplacez le curseur dans cette zone et appuyez sur [ENTER] pour sélectionner l'opération souhaitée.

❷ Appuyez sur [F1]–[4] pour sélectionner l'opération 1–4.

01: Receive Event: Pour économiser la mémoire du séquenceur, vous pouvez spécifier que les types de données superflus ne soient pas enregistrés.

Transmit channel

JUMP #710

Sommaire: Spécifie le canal MIDI sur lequel chaque piste du séquenceur transmettra ses données.

Procédure:

A partir du : mode pattern play (JUMP #710)

Appuyez sur : F7 (T-ch)

Spécifiez : le canal de transmission MIDI pour chaque piste.

Pour quitter : le mode pattern play, appuyez sur [EXIT].

- ❶ Tracks (1-16) (1...16): Spécifie le canal 1-16 sur lequel chaque piste transmettra ses données à partir de la borne MIDI OUT.

Remarque: Les assignations de canal de transmission peuvent être également changées à partir du mode song play. Vous obtiendrez ce résultat que vous sélectionnez cette fonction à partir du mode Pattern ou Song.

Vous pouvez modifier le canal de transmission utilisé pour transmettre les données pattern en changeant le réglage de la piste 16.

TRANSMIT CHANNEL				710
Tr.01= 1	Tr.05= 5	Tr.09= 9	Tr.13=13	
Tr.02= 2	Tr.06= 6	Tr.10=10	Tr.14=14	
Tr.03= 3	Tr.07= 7	Tr.11=11	Tr.15=15	
Tr.04= 4	Tr.08= 8	Tr.12=12	Tr.16=16	

❶

Clear pattern

JUMP #711

Sommaire: Toutes les données peuvent être effacées de n'importe quel motif spécifié ou de tous les motifs 01-99.

Procédure:

A partir de : mode pattern play

Appuyez sur : [F8] (Clr). (JUMP #711)

Spécifiez : si un seul motif ou tous les motifs doivent être effacés.

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [ENTER].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

- ❶ Pattern (01...99): Si vous avez appuyé sur [F1] (One), spécifiez le motif à effacer.
- ❷ Pour effacer un seul motif, appuyez sur [F1] (One) et spécifiez le motif.
- ❸ Pour effacer tous les motifs, appuyez sur [F2] (All).

Remarques: Si vous effacez un motif ou tous les motifs, les données seront perdues à jamais. Il n'y a aucun moyen de rappeler un motif qui a été effacé de la mémoire.

CLEAR PATTERN		711
Pattern	=	010
>>>	Press ENTER	<<<
One All		
❷	❸	❶

UTILITY MODE

En mode utility, vous pouvez effectuer des réglages qui affectent l'ensemble du système du SY99, effectuer des réglages pour la transmission et la réception MIDI, transmettre des blocs de données via MIDI et sauvegarder ou charger sur carte ou sur disquette, charger et sauvegarder des données d'échantillons, sauvegarder des blocs de données via MIDI à partir d'un autre dispositif ou utiliser le SY99 comme commande maître MIDI.

Sommaire de cette section	Page
System utility	252
MIDI utility	258
Card utility	262
Disk utility	265
Sample utility	275
MIDI data recorder utility	279
Master control utility	284

UTILITY MODE

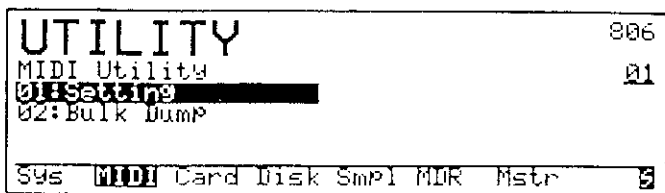
En mode utility, vous pouvez effectuer des réglages qui affectent l'ensemble du système du SY99, effectuer les réglages pour la transmission et la réception MIDI, transférer des données de carte et vers carte, charger et sauvegarder des données d'échantillons, sauvegarder des blocs de données via MIDI à partir d'un autre dispositif et utiliser le SY99 comme une commande maître MIDI. Les fonctions du mode utility sont divisées en sept répertoires d'opérations. Lorsque vous appuyez sur [UTILITY], le répertoire sélectionné en dernier lieu apparaît. Sélectionnez un répertoire d'opérations en appuyant sur [F1] - [F7].

Répertoire d'opérations System Utility



- 01: Master Tuning : L'accordage global du SY99 peut être ajusté par demi-ton ou centième de demi-ton.
- 02: Velocity Set: Le clavier du SY99 et le générateur de sons interne peuvent être réglés pour répondre à la vitesse de votre jeu de différentes manières.
- 03: Controllers: La molette [MODULATION 2] et un commutateur au pied en option connecté à la prise [FOOT SWITCH] transmettront les données en utilisant le numéro de commande MIDI que vous spécifiez. La fonction de maintien de commande peut être réglée pour empêcher la réinitialisation de la modulation et des autres paramètres affectés par les commandes.
- 04: Edit Confirm: Le message "Are you sure?" qui apparaît lorsque vous stockez, rappelez ou initialisez des données peut être activé ou désactivé.
- 05: Greeting Message: Editez le message de deux lignes qui est brièvement affiché lorsque le SY99 est mis sous tension.
- 06: Memory Allocate: Spécifie la quantité de mémoire MDR/sample RAM utilisée par le MDR.
- 07: Switch Lock: Verrouille les touches du panneau avant du SY99.

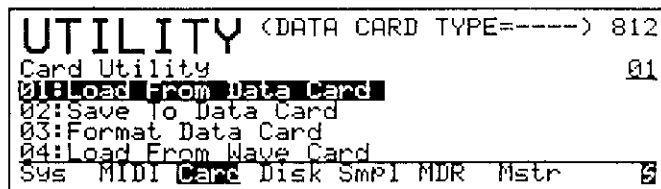
Répertoire d'opérations MIDI Utility



- 01: Setting: Le SY99 reçoit et transmet des données MIDI comme cela est déterminé par les canaux MIDI et les réglages spécifiés ici.

- 02: Bulk Dump: Différents types de données du SY99 peuvent être transmis via MIDI à un autre SY99 ou à un autre dispositifs.

Répertoire d'opérations Card Utility



- 01: Load From Data Card: les données du synthétiseur peuvent être chargées à partir d'une carte DATA (carte RAM ou carte ROM).
- 02: Save To Data Card: les données du synthétiseur peuvent être sauvegardées sur une carte DATA RAM.
- 03: Format Data Card: Avant de pouvoir utiliser une nouvelle carte RAM MCD64, vous devez la formater.
- 04: Load From Wave Card: les données de forme d'ondes peuvent être chargées à partir d'une carte de forme d'ondes WAVEFORM.

Répertoire d'opérations Disk Utility



- 01: Disk Status: Ceci vous permet de contrôler le nombre de fichiers sur la disquette et l'espace libre restant sur la disquette.
- 02: Load From Disk: Les données de synthétiseur, de séquenceur ou les données de carte peuvent être chargées d'une disquette.
- 03: Save To Disk: Les données de synthétiseur, de séquenceur ou les données de carte peuvent être sauvegardées sur disquette.
- 04: Format Disk: Avant de pouvoir utiliser une nouvelle carte RAM MCD64, vous devez la formater.
- 05: Backup Disk: Utilisez cette opération pour faire une copie de secours sur disquette de vos données importantes.
- 06: Rename File: Il est possible de changer le nom d'un fichier existant déjà sur une disquette.
- 07: Delete File: Un fichier indésirable peut être effacé d'une disquette.
- 08: Disk Save Type: Ce réglage vous permet d'écrire des fichiers de disquette dans le format "All Data", "Synthesizer All" ou "Sequencer All" du SY77.

```

UTILITY                                     826
Sample Utility                               01
01:Sample Dir                               05:Initialize Sample
02:Sample Dump
03:Load From Disk
04:Save To Disk
Sys MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr          S
    
```

- 01: Sample Dir: Cet l'affichage vous permet d'accéder aux opérations de copie et d'effacement des données d'échantillon.
- 02: Sample Dump: Sort les échantillons, les formes d'ondes du SY99 par MIDI sample dump; sort également les demandes sample dump.
- 03: Load From Disk: Charge les données d'échantillons d'une disquette.
- 04: Save to Disk: Sauvegarde les données d'échantillons sur disquette.
- 05: Initialize Sample: Initialise la mémoire d'échantillon du SY99.

Midi Data Recorder utility

```

UTILITY                                     830
MIDI Data Recorder Utility                   01
01:Output                                   05:Initialize MDR
02:Input
03:Load From Disk
04:Save To Disk
Sys MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr          S
    
```

- 01: Output: Cette opération transmet les données par bloc MIDI de la mémoire MDR du SY99 vers un dispositif externe.
- 02: Input: Cette opération permet de recevoir les données par bloc MIDI d'un dispositif externe dans la mémoire MDR du SY99.
- 03: Load From Disk: Cette opération permet de charger un fichier de données par bloc MIDI d'une disquette dans la mémoire MDR du SY99.
- 04: Save To Disk: Cette opération permet de sauvegarder les données d'échantillons sur disquette.
- 05: Initialize MDR: Initialise la mémoire MDR du SY99.

```

UTILITY                                     831
Master Control                               01
01:Controller Select
02:Transmit Filter
Sys MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr          S
    
```

- 01: Controller Select: Sélectionne une ou plusieurs configurations master control MIDI et les paramètres de configuration d'édition.
- 02: Transmit Filter: Spécifie les types de données transmises et les canaux sur lesquels ces données sont transmises lorsque le SY99 se trouve en mode master control.

System utility

JUMP #800

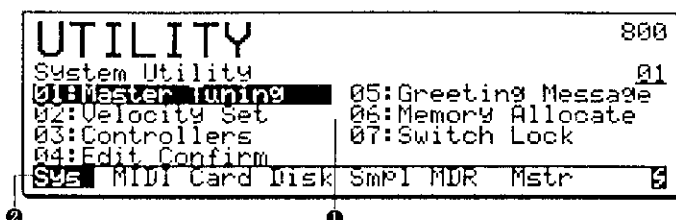
Sommaire: Les réglages system utility affectent l'ensemble du système du SY99.

Procédure:

A partir de : MIDI utility (JUMP #806)
 Card utility (JUMP #812)
 Disk utility (JUMP #816)
 Sample utility (JUMP #826)
 MDR utility (JUMP #830)
 Master control (JUMP #831)

Appuyez sur : [F1] (Sys) (JUMP #800)

Sélectionnez : l'opération system utility souhaitée et appuyez sur [ENTER].



① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une des opérations suivantes, puis appuyez sur [ENTER].

01: Master Tuning: L'accordage global du SY99 peut être ajusté par demi-tons et par centième de demi-tons.

02: Velocity Set: Le clavier du SY99 et le générateur de sons interne peuvent être réglés de manière à ce qu'ils répondent à la vélocité de votre jeu de différentes manières.

03: Controllers: La molette [MODULATION 2] et un commutateur au pied en option connecté à la prise [FOOT SWITCH] transmettront les données utilisant le numéro de commande MIDI que vous spécifiez. La fonction de maintien de commande peut être réglée pour empêcher la réinitialisation de la modulation et des autres paramètres affectés par les commandes.

04: Edit Confirm: Le message "Are you sure?" qui apparaît lorsque vous stockez, rappelez ou initialisez des données peut être activé/désactivé.

05: Greeting Message: Editez le message de deux lignes qui est brièvement affiché lorsque le SY99 est mis sous tension.

06: Memory Allocate: Spécifie la quantité de mémoire MDR/sample RAM utilisée par le MDR.

07: Switch Lock: Verrouille les touches du panneau avant du SY99.

② Pour passer à un mode utility différent, appuyez sur [F2]-[F7]. Pour sélectionner une opération du répertoire actuellement affiché, maintenez [SHIFT] et appuyez sur une touche de fonction.

SYSTEM UTILITY

1. Master tuning

JUMP #801

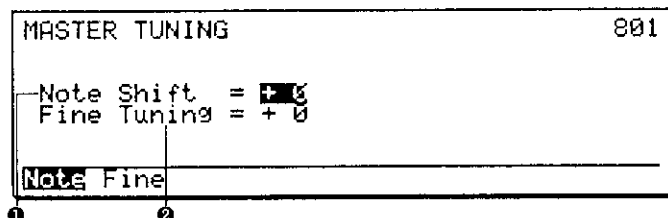
Sommaire: L'accordage global du SY99 peut être ajusté grossièrement (par demi-tons) ou finement.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility (JUMP #800)

Sélectionnez : 01: Master Tuning (JUMP #801)

Spécifiez : l'accordage global grossier ou fin



① Note Shift (-64...+63): Ceci règle la hauteur de l'ensemble du SY99 par demi-tons.

② Fine Tuning (-64...+63): Ceci ajuste la hauteur de l'ensemble du SY99 par pas de 1,71875 centièmes de demi-tons.

Remarques: Pour ajuster la hauteur de voix spécifique uniquement, reportez-vous à *Voice Common 2. Element Detune* et *3. Note Shift* (page 97).

Ce réglage affecte seulement le générateur de sons interne du SY99. Il n'a pas d'effet sur les numéros de note transmis par MIDI OUT. Certaines voix utilisant des formes d'onde AWM ne résonneront peut-être pas correctement si la valeur note shift est augmentée trop fortement. Si cela devait se produire, essayez de diminuer la valeur note shift d'une octave. (Le même phénomène peut apparaître si une voix est jouée à une hauteur élevée. Cela peut être dû aux réglages element detune et note shift mentionnés ci-dessus.)

SYSTEM UTILITY

2. Velocity set

JUMP #802

Sommaire: Le clavier du SY99 peut être réglé pour répondre à la vitesse de votre jeu de différentes manières:

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility (JUMP #800)

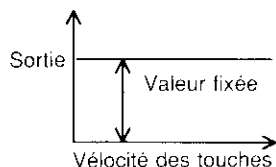
Sélectionnez : 02: Velocity Set (JUMP #802)

Spécifiez : la valeur de vitesse fixe et la courbe de vitesse

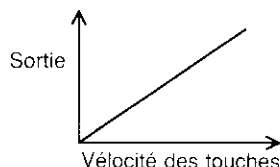
VELOCITY SET		802
Fixed Velocity =	off	
Velocity Curve =	0 (normal)	
Fix	Curv	

- ① Fixed Velocity (off, 1...127): Lorsque ce réglage est "off", le générateur de sons du SY99 répond à la vitesse de votre jeu selon la courbe de vitesse spécifiée en ②. Lorsque la valeur est entre 0...127, toutes les notes auront la même valeur de vitesse spécifiée quelle que soit la vitesse avec laquelle vous jouez.
- ② Velocity Curve (0...7): Ceci détermine la manière dont le générateur de sons du SY99 répondra à la vitesse de votre jeu comme illustré sur le schéma suivant. Les courbes de vitesse 6 (cross-1) et 7 (cross-2) vous permettent de faire la transition entre deux voix en utilisant la vitesse des touches. Réglez une voix sur une valeur de sensibilité à la vitesse positive et l'autre sur une valeur de sensibilité à la vitesse négative. Voyez *AFM element data 5. AFM sensitivity* (JUMP #243) et *AWM element data 4. AWM sensitivity* (JUMP #260).

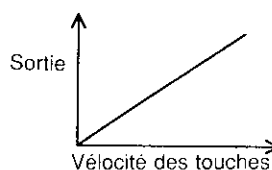
FIXED VELOCITY = 1 ~ 127



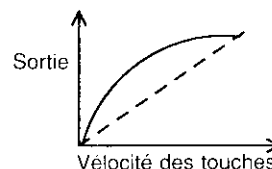
FIXED VELOCITY = off



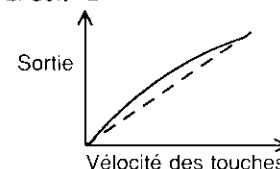
0. Normal



1. Soft - 1

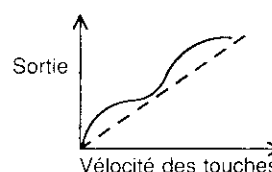


2. Soft - 2



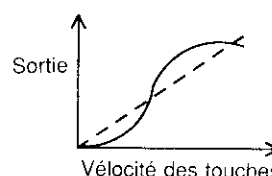
--- est la courbe de vitesse normale

3. Easy



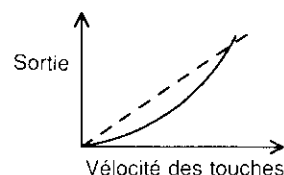
--- est la courbe de vitesse normale

4. Wide

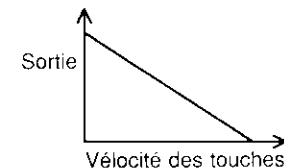


--- est la courbe de vitesse normale

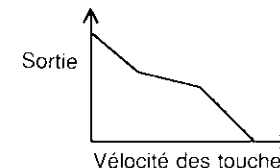
5. Hard



6. Cross-1



7. Cross-2



--- est la courbe de vitesse normale

UTILITY MODE

Remarques: Lorsque vous jouez le son d'un instrument qui, tel l'orgue ou le clavecin, ne répond normalement pas à la vélocité du toucher, il peut être efficace d'utiliser une valeur de vélocité fixe. Un résultat similaire peut être obtenu en réglant tous les paramètres de sensibilité à la vélocité de la voix sur 0. En fait, ceci est préférable parce que cela n'affecte pas les réglages de vélocité normaux des autres voix.

Le réglage velocity curve affecte seulement le générateur de son interne du SY99 et est donc effectif pour les notes reçues sur la borne MIDI IN ainsi que pour les notes jouées sur le clavier du SY99. Ce réglage n'a pas d'effet sur les messages de note transmis à partir de MIDI OUT.

SYSTEM UTILITY

3. Controllers

JUMP #803

Sommaire: La molette [MODULATION 2] et un commutateur en option connecté à la prise [FOOT SWITCH] transmettent les données en utilisant le numéro de commande MIDI que vous spécifiez. La fonction de maintien de commande peut être réglée pour empêcher la réinitialisation de la modulation et des autres paramètres affectés par les commandes.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility
(JUMP #800)

Sélectionnez : 03: Controllers (JUMP #803)

Spécifiez : le numéro de commande MIDI pour chaque commande assignable.

CONTROLLERS		803
Controller	MIDI Control Number	
Assignable Foot Sw	065	Portament Switch
Assignable Wheel	013	Non-assigned no.
Controller Hold	= off	
Foot Whl Hold		

- 1 Assignable Foot Switch (1...120): Un commutateur au pied connecté à la prise [FOOT SWITCH] du panneau arrière transmet les messages de commande du type que vous spécifiez ici.
- 2 Assignable Wheel (1...120): La molette [MODULATION 2] située sur la gauche du clavier du SY99 transmettra les messages de commande du type que vous spécifiez ici.
- 3 Appuyez sur [F1] (Foot) ou [F2] (Whl) pour déplacer le curseur sur 1 ou 2.

Remarques: Les réglages de *Voice Common 12. Controllers* (JUMP #226, #227, #228) déterminent le type de message de commande par lequel chaque paramètre sera contrôlé. Si vous voulez utiliser une commande assignable pour contrôler les voix du SY99, assurez-vous que le numéro de commande MIDI que vous assignez corresponde au numéro de commande MIDI sélectionné pour le paramètre que vous voulez contrôler.

Si vous voulez assigner la molette [MODULATION 2] ou LE COMMUTATEUR AU PIED pour contrôler des appareils MIDI externes sans affecter le générateur de son du SY99, utilisez un numéro de commande MIDI qui n'est pas utilisé en *Voice Common 12. Controllers* (JUMP #226, #227, #228). Reportez-vous aux tableaux d'implémentation MIDI des manuels de vos autres appareils pour apprendre comment chacun réagit aux données de commande MIDI entrantes. La norme MIDI officielle définit l'usage des messages de changement de commande suivants.

Les numéros de changement de commande 000 et 032 sont utilisés par le message Bank Select et ne peuvent être sélectionnés.

Type continu		Type on/off	
001	Modulation wheel	064	Sustain
002	Breath controller	065	Portamento
004	Foot controller	066	Sostenuto
005	Portamento time	067	Soft pedal
006	Data entry	069	Hold 2
007	Main volume	091	Ex effect depth
008	Balance control	092	Tremolo depth
010	Panpot	093	Chorus depth
011	Expression	094	Celeste depth
		095	Phaser depth

Normalement, la modulation et les autres paramètres affectés par le mouvement des commandes (à l'exception du volume principal) sont réinitialisés lorsqu'un changement de programme est exécuté. Vous pouvez empêcher la réinitialisation de ces paramètres en réglant la fonction de maintien de commande sur "on". Lorsque ce réglage est effectué, toutes les valeurs de paramètre sont conservées indépendamment de leurs assignations de commande. Par exemple, si la modulation de hauteur est appliquée à une voix à l'aide de MODULATION 1, la même quantité de modulation de hauteur sera appliquée à la voix suivante qui est

sélectionnée aussi longtemps que la modulation de hauteur est activée pour cette voix. (Remarquez que la modulation de hauteur n'a pas besoin d'être assignée à MODULATION 1 ou à toute autre commande pour que la fonction de maintien de commande soit effective.)

Main volume, modulation et tous les autres paramètres affectés par le mouvement des commandes seront réinitialisés lorsque le SY99 passera du mode Multi au mode Voice (ou vice-versa), ou par l'exécution d'un changement de programme en mode Multi même si la fonction de maintien de commande est activée.

SYSTEM UTILITY

4. Edit confirm

JUMP #804

Sommaire: Le message "Are you sure?" qui apparaît lorsque vous stockez, rappelez ou initialisez des données peut être activé ou désactivé.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility
(JUMP #800)

Sélectionnez : 04: Edit Confirm (JUMP #804)

Spécifiez : si le message de demande de confirmation doit apparaître ou non.

- ❶ Edit Confirm (on,off): Lorsque ce réglage est "on", le message "Are you sure?" apparaîtra chaque fois qu'une opération qui efface ou remplace des données doit être effectuée. Lorsque ce réglage est "off", l'opération est exécutée immédiatement, sans demande de confirmation.

Remarques: Jusqu'à ce que vous vous soyez familiarisé avec le SY99, nous vous recommandons de laisser ce réglage sur "on".

EDIT CONFIRM 804

Edit Confirm = on

❶

SYSTEM UTILITY

5. Greeting message

JUMP #805

Sommaire: Editez le message de deux lignes qui est brièvement affiché lorsque le SY99 est mis sous tension.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility
(JUMP #800)

Sélectionnez : 05: Greeting Message
(JUMP #805)

Spécifiez : le message d'introduction

- ❶ Entrez le message d'introduction sur deux lignes x 20 caractères.
- ❷ Pour effacer le message actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr). (Si vous effacez le message de bienvenue, l'encadré de message de bienvenue n'apparaîtra pas à la mise sous tension du SY99.) Pour sélectionner les caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr). Pour sélectionner les minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes méthodes pour entrer des caractères sont expliquées sous *Comment entrer des données dans Introduction au SY99*.

GREETING MESSAGE 805

Line 1 = [Create YOUR sound !]

Line 2 = [...I'm ready]

Clr Uppr Lowr

❷

❶

6. Memory allocate

JUMP #820

Sommaire: Spécifie comment les 512 koctets de MDR/sample RAM interne du SY99 seront alloués pour être utilisés par les données MDR et les données d'échantillons.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility (JUMP#800)

Sélectionnez : l'opération 06:Memory Allocate (JUMP#820)

Spécifiez : la partie de la mémoire à allouer aux données MDR et aux données d'échantillons.

Pour exécuter : l'allocation de mémoire, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

MEMORY ALLOCATE		820
All Memory =	512 KByte	
Sample =	512 K	Used = 445 K
MDR =	███ K	Used = 0 K
Init		Go

- 1 Avec le curseur positionné à la valeur MDR Memory, réglez l'allocation de chaque type de mémoire par pas de 4 koctets. (La valeur minimale pouvant être allouée à MDR memory est de 8 koctets.) La valeur Sample Memory est réglée automatiquement de telle sorte que le total sera toujours de 512 koctets.
- 2 Appuyez sur [F4] (Init) pour effacer le contenu de la mémoire et assigner les 512 koctets à la mémoire d'échantillon.

- 3 Après avoir effectué les réglages 1, appuyez sur [F8] (Go) pour que les réglages soient effectifs. La même chose sera vraie si vous diminuez la mémoire d'échantillon mais que vous laissez assez de mémoire pour conserver les échantillons actuellement contenus dans le SY99. Si vous tentez cependant de diminuer la zone de mémoire d'échantillon sur une valeur insuffisante pour conserver les échantillons actuellement contenus dans le SY99, un message d'erreur apparaîtra pour vous informer que le changement ne peut pas être exécuté comme vous le souhaitez. Dans un pareil cas, vous devrez initialiser la zone d'échantillon RAM avant d'essayer de réduire son volume.

MDR Memory: La fonction MDR vous permet d'utiliser la disquette du SY99 pour sauvegarder et charger des données par bloc d'autres dispositifs. Reportez-vous à *MIDI Data Recorder Utility*, à la page 279.

Sample Memory: Les données d'échantillons peuvent être reçues à n'importe quel moment via MIDI d'un autre dispositif. Les données d'échantillons peuvent être chargées également d'une disquette comme expliqué dans *Sample Utility, 3.Load from disk*, à la page 277. Ces échantillons peuvent être assignés à une forme d'ondes et utilisées de la même façon que les formes d'ondes présélectionnées et formes d'ondes AWM de carte. Reportez-vous à la section *AWM element data, 2.0 Waveform edit*, à la page 160.

RAM d'expansion: La taille de la mémoire MDR/échantillon peut être étendue à 3 Mégaoctets maximum à l'aide des cartes de mémoire d'expansion disponibles en option (modèle SYEMB05). Cependant, même si la mémoire MDR/échantillon a été augmentée de cette manière, la quantité de cette zone qui peut être allouée à MDR est limitée à un maximum de 512 koctets. Pour des détails concernant l'expansion de mémoire, reportez-vous à la section "Cartes d'expansion" en annexe (page 325).

SYSTEM UTILITY

7. Switch lock

Sommaire: Verrouille les touches du panneau avant du SY99 pour qu'elles ne soient pas utilisées par inadvertance.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility
(JUMP #800)

Sélectionnez : l'opération 07: Switch Lock

Pour verrouiller : le panneau avant, appuyez sur [YES].

Pour quitter : sans verrouiller, appuyez sur [NO]
ou [EXIT].

Pour déverrouiller: les touches du panneau avant, appuyez sur [SHIFT] + [EXIT].

Cette fonction verrouille les touches du panneau avant du SY99 à l'exception des touches de séquenceur. Cette fonction s'avère commode si vous voulez placer des livrets ou des partitions de musique sur le panneau avant du SY99 et que vous ne souhaitez pas que les emplacements de mémoire soient modifiés accidentellement. Pour déverrouiller les touches du panneau avant, appuyez simultanément sur [SHIFT] + [EXIT] et vous retournerez au répertoire d'opérations System Utility. Vous pouvez également mettre le SY99 hors tension puis le mettre à nouveau sous tension.

SWITCH LOCK

ARE YOU SURE ?

<Yes or No>

MIDI utility

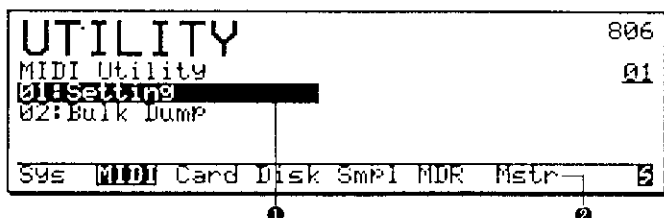
JUMP #806

Sommaire: Les réglages MIDI utility déterminent la manière dont les données MIDI sont transmises et reçues.

Procédure:

A partir de : System utility (JUMP #800)
 Card utility (JUMP #812)
 Disk utility (JUMP #816)
 Sample utility (JUMP #826)
 MDR utility (JUMP #830)
 Master control (JUMP #831)
 Appuyez sur : [F2] (MIDI) (JUMP #806)
 Sélectionnez : l'opération MIDI utility souhaitée et appuyez sur [ENTER].

- ❶ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une des opérations suivantes, puis appuyez sur [ENTER].
 01: Channel Set: Le SY99 reçoit et transmet les données MIDI déterminées par les canaux MIDI et réglages spécifiés ici.
 02: Bulk Dump: Différents types de données du SY99 peuvent être transmis via MIDI à un autre SY99 ou à un autre dispositif.
- ❷ Pour passer à un mode utility différent, appuyez sur [F1] ou [F3]-[F7]. Pour sélectionner une opération du répertoire actuellement affiché, maintenez [SHIFT] et appuyez sur une touche de fonction.



MIDI UTILITY

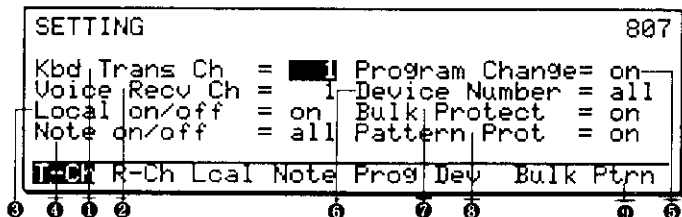
1. Setting

JUMP #807

Sommaire: Le SY99 reçoit et transmet des données MIDI comme cela est déterminé par les canaux MIDI et les réglages spécifiés ici.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations MIDI utility (JUMP #806)
 Sélectionnez : 01: Setting (JUMP #807)
 Spécifiez : les canaux de transmission et de réception MIDI ainsi que les réglages.



- ❶ Keyboard Transmit Channel (1...16): Ceci détermine le canal sur lequel les données seront transmises à partir de MIDI OUT lorsque vous jouez sur le clavier ou déplacez les différentes commandes. En mode Multi, ceci détermine également laquelle des seize voix sera jouée par le clavier.

- ❷ Voice Receive Channel (1...16, omni): Ceci détermine le canal sur lequel le SY99 peut être commandé en mode voice play. Lorsque "omni" est sélectionné, le SY99 répond à n'importe quel canal. En mode multi play, les messages de sélection de banque et de commande d'effets seront reçus sur ce canal.
- ❸ Local on/off (off, on): Ceci détermine si le clavier du SY99 fera jouer le générateur de sons du SY99. Généralement, vous laisserez ce réglage sur "on" de manière à ce que le clavier du SY99 fasse jouer le générateur de sons du SY99.

Lorsque le réglage est "off", le générateur de sons du SY99 ne produit du son qu'en réponse aux messages de MIDI IN, mais des messages sont également transmis par MIDI OUT lorsque vous jouez sur le clavier ou actionnez les différentes commandes.

Les données du séquenceur interne du SY99 seront toujours envoyées au générateur de sons indépendamment du réglage Local on/off.

- ④ **Note on/off (all, odd, even):** Lorsque le réglage est "all", le générateur de son du SY99 produit du son en réponse à toutes les notes reçues à MIDI IN. Lorsque le réglage est "odd" ou "even", le générateur de son du SY99 répond seulement aux notes paires ou impaires.

Ceci affecte seulement les notes reçues sur MIDI IN et n'a pas d'effet sur les notes jouées par le clavier du SY99.

- ⑤ **Program Change (off, on):** Ceci détermine ce que fait le SY99 lorsqu'un message de changement de programme est reçu à MIDI IN et comment les messages de changement de programme sont transmis de MIDI OUT. Généralement, vous laisserez Program Change sur "on". Pour des détails, voir l'explication suivante concernant *Program Change = off* et *Program Change = on*.

Le SY99 recevra et transmettra également les messages MIDI Bank Select (voyez le tableau ci-dessous).

- ⑥ **Device Number (off, 1...16, all):** Ceci détermine le canal sur lequel le SY99 recevra ou transmettra les messages MIDI système exclusif tels que les changements de paramètres et les données "bulk". Lorsque "off" est sélectionné, les messages système exclusif ne seront pas transmis ou reçus. Lorsque "all" est sélectionné, les messages système exclusif seront transmis sur le canal 1 et reçus sur n'importe quel canal.

- ⑦ **Bulk Protect (off, on):** Le SY99 est capable de recevoir des données "bulk" système exclusif à tout moment et les données nouvellement reçues remplacent les données en mémoire. En réglant bulk protect sur "on", vous pouvez éviter que l'arrivée de données bulk ne détruise accidentellement des données précieuses.

- ⑧ **Pattern Protect (off, on):** Les données Song dans le format K-Seq MIDI se composent des données de morceau et de motif. Si Pattern Protect est réglé sur "off", le SY99 recevra les données de morceau et les données de motif. En réglant pattern protect sur "on", vous pouvez demander au SY99 d'admettre les données de morceau mais d'exclure les données de motif. Cela est très utile si vous voulez recevoir des morceaux sans effacer les données de motif contenus actuellement dans la mémoire de séquenceur du SY99.

- ⑨ Une pression sur [F1] - [F8] déplace le curseur sur l'élément correspondant sur l'écran.

Local: Si vous utilisez le SY99 seul, laissez le réglage local sur "on". Cependant, local "off" peut être utile dans les situations suivantes:

Certains appareils de traitement de données MIDI disponibles dans le commerce sont capables de recevoir un flux de données MIDI et de données de commande et de traiter ces données pour créer des effets d'harmonie parallèle et autres effets musicaux. Si vous possédez un appareil de ce genre, il peut être intéressant de désactiver le paramètre local du SY99 et de réaliser les connexions MIDI de telle sorte que les données de note et de commande transmises par la borne MIDI OUT du SY99 soient traitées par le processeur de données MIDI puis renvoyées à la borne MIDI IN du SY99.

Si vous utilisez un séquenceur externe avec le SY99, vous enregistrerez probablement à partir de la borne MIDI OUT du SY99 vers le séquenceur et reproduirez à partir de la borne MIDI OUT du séquenceur vers la borne MIDI IN du SY99. Si le séquenceur externe est capable de retransmettre (echo back) les données enregistrées, vous pouvez mettre le réglage local sur "off" pour le SY99 de manière à ce qu'il ne produise du son qu'en réponse aux données du séquenceur externe.

Note on/off: Ce réglage peut être utilisé pour augmenter le nombre de notes simultanées. Chaque SY99 est capable de produire jusqu'à 16 notes de son AFM et 16 notes de son AWM en même temps. En envoyant les mêmes données MIDI à deux SY99 et en mettant le réglage note de l'un sur "odd" et le réglage note de l'autre sur "even", vous pouvez doubler le nombre de notes simultanées pouvant être produites.

Program Change = off: Les messages de sélection de banque et de changement de programme entrant, sont ignorés. Les messages de changement de programme ne sont pas transmis.

Program Change = on: Les messages de sélection de banque de changement de programme seront exécutés de la façon indiquée dans le tableau ci-dessous.

	Numéro de voix/multi	Bank select	Program Change
Voix (interne)	1-64	1	1-64
(carte)	1-64	2	1-64
(Présélectionnée 1)	1-64	3	1-64
(Présélectionnée 2)	1-64	6	1-64
Multi (interne)	1-16	17	65-80
(carte)	1-16	18	65-80
(Présélectionné)	1-16	19	65-80
Voix dans multi (interne)	1-64	33	1-64
(carte)	1-64	34	1-64
(Présélectionnée 1)	1-64	35	1-64
(Présélectionnée 2)	1-64	38	1-64

2. Bulk dump

JUMP #809

Sommaire: Bulk Dump: Différents types de données du SY99 peuvent être transmis via MIDI à un autre SY99 ou à un autre dispositif.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations MIDI utility (JUMP #806)

Sélectionnez : 02: Bulk Dump (JUMP #809)

Spécifiez : le type de données à transmettre

Pour exécuter : la transmission des données, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

BULK DUMP		809
		01
01: Vc & Mlt	05: 64 Voice	09: Sequencer
02: Syn Setup	06: 16 Multi	10: 1 Song & Ptn
03: Pan	07: 1 Voice	11: Seq Setup
04: Mcr Tuning	08: 1 Multi	12: NSEQ
		Go

❶ Déplacez le curseur dans la zone pour sélectionner le type de données que vous souhaitez transmettre. Ensuite, pressez sur [F8] (Go).

01: Vc & Mlt: Toutes les données internes Voice, Multi

02: Syn Setup: Données de configuration du système pour la section synthétiseur

03: Pan: Toutes les données Pan internes

04: Mcr Tuning: Toutes les données Micro Tuning internes

05: 64 Voice: Toutes les données Voice internes

06: 16 Multi: Toutes les multis internes

07: 1 Voice: Une seule voix spécifiée

08: 1 Multi: Un seul multi spécifié

09: Sequencer: Les données pour un morceau, avec les données de motif et les données de configuration de séquenceur.

10: 1 Song & Ptn: Les données d'un morceau, avec les données de configuration de séquenceur.

11: Seq Setup: Les données de configuration de séquenceur

12: NSEQ: Les données d'un morceau en format N-Seq

Go: Lorsque vous appuyez sur [F8] (Go), la transmission commence et la ligne du bas de l'écran à cristaux liquides indique "Now transmitting!" Lorsque la transmission se termine, la ligne du bas indique "Completed!"

System setup data: Les données system setup transmises par l'opération bulk dump 02: Syn Setup se composent de tous les réglages System Utility, MIDI utility et master control.

1 Voice: Si vous sélectionnez 07: 1 Voice et appuyez sur [F8] (Dir), un répertoire de seize voix dans la banque actuellement sélectionnée apparaît. Sélectionnez une banque A-D et sélectionnez une voix 1-16. Ensuite, appuyez sur [F8] (Go) et les données de la voix sélectionnée seront transmises. Seules les voix internes peuvent être transmises.

1 Multi: Si vous sélectionnez 08: 1 Multi et appuyez sur [F8] (Dir), un répertoire des seize multis dans la mémoire actuellement sélectionnée apparaît. Sélectionnez un multi 1-16. Ensuite, appuyez sur [F8] (Go) et les données du multi sélectionné seront transmises. Seuls les multis internes peuvent être transmis.

Données de séquenceur: Si vous sélectionnez 09: Sequencer, 10: 1 Song & Ptn, ou 12: NSEQ et que vous appuyez ensuite sur [F8] (Dir), un répertoire de morceaux dans la mémoire de séquenceur apparaîtra. Sélectionnez un morceau et appuyez sur [F8] (Go) pour transmettre les données pour le morceau (ainsi que les données de motif et de configuration selon le type de vidage sélectionné) comme vidage de données de séquenceur MIDI. Toutes les données de motif seront transmises quel que soit le morceau sélectionné.

La sélection d'un morceau est la même que celle qui est décrite pour le répertoire song décrit à la page 232 à l'exception du fait que la sélection directe à l'aide des touches de fonction n'est pas possible.

Remarques: Pour les données qui doivent être reçues par un autre SY99, le réglage device number des deux unités doit correspondre.

Les données transmises par 07: 1 Voice ou 08: 1 Multi sont reçues dans le tampon d'édition de l'appareil récepteur. Si vous sélectionnez une autre mémoire avant de les stocker dans une mémoire, les nouvelles données reçues seront perdues.

Réception des données system setup par bulk dump:

SY99 est capable de recevoir toutes les données system setup qui peuvent être transmises comme vidage de bloc. Le réglage d'allocation MDR/mémoire d'échantillon RAM ne sera pas modifié comme le résultat d'un vidage de bloc entrant.

Réception des données song par l'opération bulk dump:

Quand les données pour un seul morceau sont reçues par bulk dump (en format K-Seq ou N-Seq), ce morceau est automatiquement assigné au numéro song du morceau actuellement sélectionné. N'importe quelles données de séquence du morceau seront effacées par les données entrantes. De plus, les réglages Next Song, Next Mode et PGM Select ne peuvent être reçus comme partie d'un vidage de bloc de données de morceau; ces réglages conserveront les valeurs réglées pour le morceau sélectionné le cas échéant.

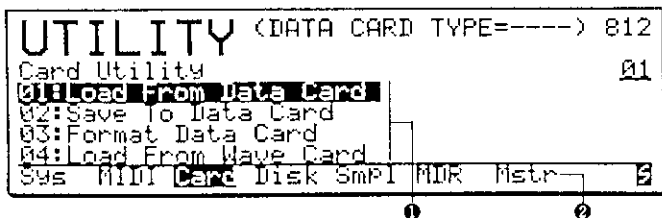
Card utility

JUMP #812

Sommaire: Les opérations card utility vous permettent de transférer des données vers et d'une carte et de formater une carte pour qu'elle accepte les données du SY99.

Procédure:

A partir de : System utility (JUMP #800)
 MIDI utility (JUMP # 806)
 Disk utility (JUMP #816)
 Sample utility (JUMP #826)
 MDR utility (JUMP #830)
 Master control (JUMP #831)
 Appuyez sur : [F3] (Card) (JUMP #812)
 Sélectionnez : l'opération card utility souhaitée et appuyez sur [ENTER].



- ❶ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner l'une des opérations suivantes et appuyez ensuite sur [ENTER].

01: Load From Data Card: les données du synthétiseur peuvent être chargées à partir d'une carte DATA (carte RAM ou carte ROM).
 02: Save To Data Card: les données du synthétiseur peuvent être sauvegardées sur une carte DATA RAM.
 03: Format Data Card: Avant de pouvoir utiliser une nouvelle carte RAM MCD64, vous devez la formater.
 04: Load From Wave Card: les données de forme d'ondes peuvent être chargées à partir d'une carte de forme d'ondes WAVEFORM.

- ❷ Pour passer à un mode utility différent, appuyez sur [F1]-[F2] ou [F4]-[F7]. Pour sélectionner une opération du répertoire actuellement affiché, maintenez [SHIFT] et appuyez sur une touche de fonction.

CARD UTILITY

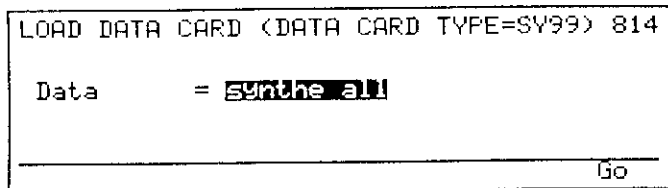
1. Load from data card

JUMP #814

Sommaire: Les données pour le synthétiseur peuvent être chargées à partir d'une carte RAM ou ROM.

Procédure:

A partir du : répertoire card utility (JUMP #812)
 Sélectionnez : 01: Load From Data Card (JUMP #814)
 Spécifiez : le type de données à charger.
 Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [F8] (Go).
 Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].



Data Type (synth all, multi&voice (pan,mct), synth setup): Vous pouvez charger la totalité ou une partie des données de la carte. Lorsque "synth all" est sélectionné, toutes les données sont chargées. Lorsque "multi & voice (pan, mct)" est sélectionné, les données multi, voice, pan et microtuning sont chargées. Lorsque "system" est sélectionné, les données de configuration de système sont

chargées. Les données Master Controller Select ne sont pas chargées.

Si la carte a été formatée pour le SY77, "synth all" sera le seul choix.

Cette fonction charge le type spécifié de données du synthétiseur à partir d'une carte RAM ou ROM insérée dans la fente [DATA]. Après avoir sélectionné le type de données à charger, appuyez sur [F8] (Go) pour charger des données pour le synthétiseur à partir de la carte. Le message "Are you sure?" apparaît sur l'affichage. Si vous êtes sûr de vouloir charger les données, appuyez sur [YES].

Si la carte insérée dans la fente [DATA] n'a pas été formatée pour le SY99, l'écran d'affichage indiquera "ERROR: Illegal Format!" Appuyez sur [EXIT] pour quitter le message d'erreur.

Données System Setup: Les données system setup chargées lorsque les données "synth all" ou "synth setup" sont sélectionnées se composent de tous les réglages System Utility, MIDI utility et master control. Le rapport de réglage d'allocation MDR/mémoire d'échantillon RAM ou master controller select sera modifié comme le résultat de l'une de ces opérations de chargement.

CARD UTILITY

2. Save to data card

JUMP #813

Sommaire: Les données du synthétiseur peuvent être sauvegardées sur une carte RAM.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations card utility (JUMP #812)

Sélectionnez : 02: Save To Data Card (JUMP #813)

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

```
SAVE DATA CARD (DATA CARD TYPE=SY99) 813
```

```
All (synthe) data will be saved
```

```
Go
```

Cette opération sauve toutes les données du synthétiseur sur une carte RAM insérée dans la fente DATA. Avant qu'une nouvelle carte puisse être utilisée par le SY99, elle doit être formatée au moyen de la fonction 3. *Format data card* expliquée plus loin dans cette section.

Appuyez sur [F8] (Go) pour sauvegarder les données du synthétiseur sur la carte. Le message "Are you sure?" apparaît sur l'affichage. Si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder les données du synthétiseur sur carte, appuyez sur [YES].

Si la carte insérée dans la fente [DATA] n'a pas été formatée pour le SY99 ou SY77, l'écran à cristaux liquides indique "ERROR: Illegal Format!" Appuyez sur [EXIT] pour quitter le message d'erreur.

Cette fonction sauvegarde les données suivantes sur une carte RAM.

- Données system setup (System utility, MIDI utility et réglages master control)
- Données pan
- Données de micro-accordage
- Voix internes 1-64
- Multis internes 1-16

CARD UTILITY

3. Format data card

JUMP #815

Sommaire: Avant de pouvoir utiliser une nouvelle carte RAM, vous devez la formater afin que les données puissent être utilisées par le SY99 ou SY77.

Procédure:

A partir du : répertoire card utility (JUMP #812)

Sélectionnez : 03: Format Data Card (JUMP #815)

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

```
FORMAT DATA CARD 815
```

```
Current Data Card Type = SY77
Format to SY99
```

```
Card data will be erased !
```

```
SY99 SY77
```

```
Go
```

Cette fonction prépare une carte RAM MCD64 (vendue séparément) pour utilisation avec le SY99 ou SY77.

Insérez la carte dans la fente pour carte. Appuyez sur [F1] (SY99) ou [F2] pour indiquer par quel synthétiseur la carte sera utilisée. (Si "SY77" est sélectionné, la carte sera formatée pour être utilisée avec le SY77 ou le SY99. Cependant, si "SY99" est sélectionné, il se peut que la carte ne puisse être utilisée par le SY77.) Appuyez ensuite sur [F8] (Go) pour formater la carte de données. Le message "Are you sure?" apparaît sur l'écran d'affichage. Si vous êtes sûr de vouloir formater la carte, appuyez sur [YES].

Si la carte est défectueuse ou si elle est d'un type qui ne peut pas être utilisé avec le SY99, l'écran affichera un message d'erreur. Appuyez sur [EXIT] pour quitter le message d'erreur.

4. Load from wave card

JUMP #824

Sommaire: Cette opération charge tout le contenu de la carte de forme d'ondes WAVEFORM CARD actuellement insérée dans la mémoire d'échantillon, ce qui permet d'utiliser simultanément les voix AWM qui utilisent les données de deux cartes WAVEFORM différentes.


Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations card utility:
(JUMP#812)

Sélectionnez : l'opération 04:Load From Wave
(JUMP#824)

Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

LOAD WAVE CARD	824
All data will be loaded	
Go 	

- ❶ Pour charger toutes les données de formes d'onde de la carte WAVEFORM CARD actuellement insérée dans la mémoire d'échantillon, appuyez sur [F8] (Go). Pour quitter sans charger, appuyez sur [EXIT].

Remarques: Si toutes les voix que vous jouez utilisent la même carte AWM WAVEFORM (ou des formes d'onde présélectionnées), il ne sera pas nécessaire d'utiliser cette opération.

Cette opération ne sera très utile que si vous souhaitez utiliser des formes d'ondes de plus d'une de formes d'onde en même temps. Une fois que vous avez chargé le contenu d'une carte de forme d'ondes, vous pouvez alors insérer l'autre carte dans la fente WAVEFORM de telle sorte que les données de formes d'onde des deux cartes soient disponibles simultanément.

Les données de formes d'onde seront placées dans l'ordre dans la mémoire disponible MDR/échantillon RAM. Les données de deux cartes peuvent être chargées en une fois aussi longtemps qu'il y a assez d'espace disponible pour charger l'intégralité des données de forme d'ondes et d'échantillons de la seconde carte après le chargement des données de la première carte.

S'il n'y a pas assez d'espace en mémoire pour charger les données, un message d'erreur sera affiché pour avertir de cette chose. Vous voudrez peut-être essayer d'utiliser les opérations initialize waveform (page 161), sample delete (page 275), initialize sample (page 278) ou memory allocate (page 256) pour libérer assez d'espace en mémoire pour charger les données.

Cependant, ne perdez pas de vue que toute zone de mémoire libérée par l'effacement d'échantillons ou par l'initialisation de formes d'onde doit permettre aux données chargées d'être installées en mémoire dans l'ordre. Vous pourriez par exemple n'effacer que le premier des échantillons d'une série.

Les données contenues sur carte de formes d'onde en option sont protégées contre la copie de telle sorte qu'elles ne puissent être transférées illégalement sur disquette ou sur un autre dispositif via MIDI sample dump. Il en va de même chose pour certaines disquettes de données d'échantillons. Les échantillons protégés contre la copie sont indiqués à l'affichage de répertoire d'échantillons du SY99 à l'aide d'un symbole comme celui illustré ci-contre, avant le nom de l'échantillon.

Disk utility

JUMP #816

Sommaire: Les opérations disk utility vous permettent de transférer des données vers et d'une disquette et de formater une disquette pour qu'elle accepte les données du SY99.

Procédure:

A partir de : System utility (JUMP #800)
 MIDI utility (JUMP #806)
 Card utility (JUMP #812)
 Sample utility (JUMP #826)
 MDR utility (JUMP #830)
 Master control (JUMP #831)
 Appuyez sur : [F4] (Disk) (JUMP #816)
 Sélectionnez : l'opération disk utility souhaitée et appuyez sur [ENTER].



- ❶ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une des opérations suivantes, puis appuyez sur [ENTER].
- 01: Disk Status: Ceci vous permet de contrôler le nombre de fichiers de disquette de chaque type et l'espace libre restant sur la disquette.
- 02: Load From Disk: Les données de synthétiseur, de séquenceur ou les données de carte peuvent être chargées de la disquette.

- 03: Save To Disk: Les données de synthétiseur, de séquenceur ou les données de carte peuvent être sauvegardées sur disquette.
- 04: Format Disk: Avant de pouvoir utiliser une nouvelle carte RAM MCD64, vous devez la formater.
- 05: Backup Disk: Utilisez cette opération pour faire une copie de sauvegarde des données importantes de disquette.
- 06: Rename File: Vous pouvez donner un nom différent à un fichier de disquette déjà existant.
- 07: Delete File: Il est possible d'effacer un fichier non souhaité de la disquette.
- 08: Disk Save Type: Ce réglage vous permet d'écrire des fichiers "All Data", "Sequencer All" ou "Synthesizer All" dans le format SY77. Les morceaux sauvegardés comme fichiers "1 Song" ou "Song ESEQ" seront sauvegardés dans un format commun au SY99 et au SY77 indépendamment de ce réglage.

- ❷ Pour passer à un mode utility différent, appuyez sur [F1]-[F3] ou [F5]-[F7]. Pour sélectionner une opération du répertoire actuellement affiché, maintenez [SHIFT] et appuyez sur une touche de fonction [F1] - [F8].

Remarque importante: Avant d'utiliser une nouvelle disquette ou une disquette qui a déjà été utilisée par d'autres dispositifs, vous devez formater la disquette à l'aide de l'opération 04:Format Disk.

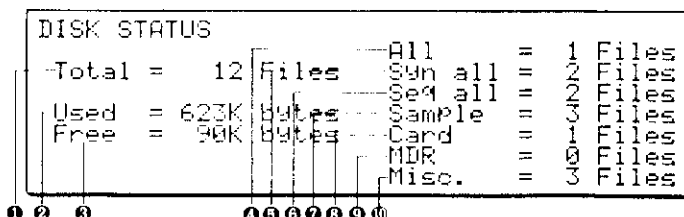
DISK UTILITY

1. Disk status

Sommaire: Vous pouvez contrôler le nombre de fichier sur la disquette ainsi que l'espace libre restant sur la disquette.

Procédure:

A partir du : répertoire disk utility (JUMP #816)
 Lorsque : la disquette que vous voulez contrôler est insérée
 Sélectionnez : 01: Disk Status
 Pour quitter : l'affichage disk status, appuyez sur [EXIT].



- ❶ Total: Le nombre total de fichiers se trouvant sur la disquette.
- ❷ Used: L'espace total occupé par ces fichiers.
- ❸ Free: La quantité d'espace inutilisé sur la disquette.
- ❹ All: Le nombre de fichiers sauvegardés avec "All Data".
- ❺ Syn all: Le nombre de fichiers sauvegardés avec "Synthesizer All".
- ❻ Seq all: Le nombre de fichiers sauvegardés avec "Sequencer All".
- ❼ Sample: Le nombre des fichiers sauvegardés à l'aide de la fonction save to disk de Sample utility. Voyez l'opération 4. Save to disk du mode Sample utility, à la page 277.
- ❽ Card: Le numéro des fichiers sauvegardés comme "Card".

UTILITY MODE

- ⑨ MDR: Le numéro des fichiers sauvegardés par la fonction MDR (voir la section MIDI data recorder utility, à la page 279)
- ⑩ Misc.: Le nombre de tous les autres types de fichier.

Remarques: Lorsque cette opération est sélectionnée, la disquette actuellement insérée dans le lecteur est contrôlée immédiatement. Assurez-vous donc d'insérer la bonne disquette dans le lecteur avant de sélectionner cette opération. Il n'y a pas de réglages à faire pour cette opération.

DISK UTILITY

2. Load from disk

JUMP #817

Sommaire: Les données pour le synthétiseur ou le séquenceur peuvent être chargées à partir d'une disquette.

Procédure:

A partir du : répertoire disk utility (JUMP #816)

Sélectionnez : 02: Load From Disk (JUMP #817)

Spécifiez : le type des données à charger.

Appuyez sur : [ENTER]

Sélectionnez : le fichier à partir duquel les données seront chargées.

Pour exécuter : l'opération de chargement, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

- 10: Other seq: Données pour le séquenceur en format K-Seq, E-Seq, N-Seq ou format fichier MIDI standard.
- 11: 1 Voice: Une seule voix sélectionnée dans un fichier sur disquette sauvegardé avec "All data".
- 12: 1 Multi: Un seul multi sélectionné sur un fichier de la disquette sauvegardé avec "All data".
- 13: 1 Song: Un morceau sauvegardé avec "1 Song"
- 14: Card: Données sauvegardées avec "Card"

Opérations de chargement: Les données qui peuvent être chargées par chaque opération dépendent du type de l'opération de sauvegarde utilisée (conformément à la section suivante 3. *Save to disk*):

LOAD FROM DISK		817
01: All Data	06: Pan	11: 1 Voice 01
02: Synth All	07: Mcr Tuning	12: 1 Multi
03: Seq All	08: Seq Setup	13: 1 Song
04: Syn Setup	09: Song & Ptn	14: Card
05: Vc & Mlt	10: Other seq	

Les données qui ont été sauvegardées par cette opération:	peuvent être chargées à l'aide de cette opération:
01: All Data	01: All Data, 04: Syn Setup 05: Vc & Mlt, 06: Pan 07: Mcr Tuning, 08: Seq Setup 09: Song & Ptn, 11: 1 Voice 12: 1 Multi
02: Synthesizer All	2: Synth All
03: Sequencer All	3: Seq All
04: 1 Song	13: 1 Song
05: Song ESEQ	10: Other Sequence
06: MIDI File	10: Other Sequence
07: Card	14: Card

- ① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner le type de données que vous voulez charger à partir de la disquette.

- 01: All Data: Toutes les données du SY99.
- 02: Synth All: 64 voix, 64 multis, 32 pan, 2 micro-accordage et configuration du système
- 03: Seq All: Données K-Seq et données de configuration pour la section séquenceur.
- 04: Syn Setup: Données de configuration de système pour la section synthétiseur d'un fichier sur disquette sauvegardé avec "All Data".
- 05: Vc & Mlt: 64 voix, 64 multis, d'un fichier sur disquette sauvegardé avec "All Data".
- 06: Pan: 32 données pan d'un fichier sur disquette sauvegardé avec "All Data".
- 07: Mcr Tuning: 2 micro-accordages d'un fichier sur disquette sauvegardé avec "All Data".
- 08: Seq Setup: Données setup d'un fichier sur disquette sauvegardé avec "All Data".
- 09: Song & Ptn: Données 1 Song et Pattern de séquenceur d'un fichier de disquette sauvegardé avec "All Data".

La procédure d'opération de chargement peut légèrement varier selon le type d'opération sélectionné. Les détails sont données ci-dessous.

Load from disk (types 1-8 et 14): Comme le tableau ci-dessous le montre, les types d'opérations 1 et 4-9 ne peuvent être utilisés que pour charger les données sauvegardées avec "All Data". Les opérations de chargement 2 et 3 sont utilisées pour charger des données sauvegardées avec l'option "Synthesizer All" et "Sequencer All". Le type d'opération de chargement 14 est utilisé pour charger des données sauvegardées sur une carte de données.

1. Après avoir sélectionné l'opération de chargement désirée, appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le fichier de la disquette à partir duquel les données seront chargées.

Les noms de tous les fichiers de la disquette du type sélectionné sont affichés. Les fichiers qui ne contiennent pas de données sont indiqués par plusieurs traits d'union. Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner un fichier ou servez-vous des touches numériques pour spécifier directement un nom de fichier.

2. Bien qu'une disquette puisse contenir 99 fichiers, l'écran ne peut afficher que dix noms de fichier à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] (s) ou [F2] pour faire défiler l'affichage des noms de fichier de haut en bas ou de bas en haut.
3. Après avoir sélectionné, appuyez sur [F8] (Go). L'affichage vous demande "Are you sure?". Si vous êtes sûr de vouloir charger les données, alors appuyez sur [YES] et les données seront chargées du fichier de la disquette dans le SY99.

Load from disk (type 9): Le type d'opération de chargement 9 peut être utilisé pour charger un morceau simple sauvegardé comme partie d'un fichier "All Data". La procédure d'opération de chargement de ces données diffère de celle décrite ci-dessus en ce sens que vous devez sélectionner le morceau à charger et l'endroit de destination où l'opération s'effectuera.

1. Sélectionnez un fichier dont vous voulez charger les données. Appuyez ensuite sur [F8] (Dir) pour visualiser la liste des morceaux contenus dans le fichier sélectionné.
2. Déplacez le curseur sur le morceau désiré.
3. Pour sélectionner la destination dans laquelle le morceau sélectionné sera chargé, appuyez sur [F4] (Dst) et déplacez le curseur sur le numéro de morceau désiré. Remarquez que si vous sélectionnez un emplacement de morceau qui est déjà occupé par les données, les données seront effacées et remplacées par les données chargées.
4. Si vous changez d'avis sur le morceau de source que vous avez sélectionné pour l'opération de chargement, appuyez sur [F3] (Src) pour retourner au répertoire source song.
5. Lorsque vous avez sélectionné le morceau de destination, appuyez sur [F8] (Go). Le SY99 vous demandera "LOAD With Pattern Data?" (CHARGER sans les données de motif?). Appuyez sur [YES] pour charger les données pattern et les données song ou [NO] pour ne charger que les données song. Les données sélectionnées seront chargées de la disquette dans la mémoire interne.

Load from disk (types 10 et 13): Comme l'opération de chargement 9, les opérations de chargement 10 et 13 sont utilisées pour charger des fichiers de données contenant un seul morceau. L'opération de chargement 10 est utilisée pour charger des fichiers de données sauvegardées avec les formats E-Seq, N-Seq et format fichier MIDI standard, l'opération type 13 étant utilisée pour charger des données K-Seq à l'aide de la procédure "1 Song" décrite dans 3. *Save to disk*, ci-dessous. La procédure de chargement de ces types de données est identique à celle décrite ci-dessus pour l'opération de chargement type 9.

1. Lorsque l'opération de chargement type 10 ou 13 est sélectionnée, l'affichage indiquera les noms complets de tous les fichiers de la disquette, qu'ils aient été ou non créés par le SY99. Chaque nom de fichier inclut une extension à trois caractères. La première lettre de cette extension indique le format des données. Reportez-vous à "Extensions de noms de fichier" en annexe, à la page 322.
2. L'écran ne peut afficher que dix noms de fichier à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage des noms de fichier de haut en bas ou de bas en haut, et déplacez le curseur pour sélectionner le fichier désiré.
3. Pour sélectionner la destination dans laquelle le morceau sélectionné sera chargé, appuyez sur [F4] (Dst) et déplacez le curseur sur le numéro de morceau désiré. Remarquez que si vous sélectionnez un emplacement de morceau qui est déjà occupé par les données, les données seront effacées et remplacées par les données chargées.
4. Si vous changez d'avis sur le morceau de source que vous avez sélectionné pour l'opération de chargement, appuyez sur [F3] (Src) pour retourner au répertoire source song.
5. Lorsque vous avez sélectionné le morceau de destination, appuyez sur [F8] (Go). Si vous avez sélectionné l'opération de chargement 10, (1 song), le SY99 vous demandera "LOAD With Pattern Data?" (CHARGER sans les données de motif?). Dans ce cas, appuyez sur [YES] pour charger les données pattern et les données song ou [NO] pour ne charger que les données song. Les données sélectionnées seront chargées de la disquette dans la mémoire interne.

Si vous sélectionnez et essayez de charger un fichier qui ne contient pas de données de séquenceur lisibles par le SY99, un message d'erreur est affiché. Lors du chargement de données E-Seq ou N-Seq, les données spécifiques à l'appareil qui a servi à créer le fichier sont ignorées. Par exemple, lors du chargement de données sauvegardées par le QX5FD, les données de macro sont ignorées.

Reportez-vous à la section "Standard MIDI file Format" en annexe (page 323) pour une description détaillée du format de fichier standard MIDI.

UTILITY MODE

Load from disk (types 11 et 12): Les opérations de chargement 11 et 12 peuvent être utilisées pour charger des fichiers de données sauvegardées avec l'option "All Data". La procédure d'opération de chargement de ces données diffère de celle décrite ci-dessus en ce sens que vous devez sélectionner la voix ou le multi à charger et l'endroit de destination où l'opération s'effectuera.

1. Sélectionnez l'opération de chargement type 11 ou 12 et un fichier dont vous voulez charger les données. Appuyez ensuite sur [F8] (Dir) pour visualiser la liste des voix ou multis contenus dans le fichier "All Data" sélectionné.
2. L'écran ne peut afficher que dix noms de fichier à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage des noms de fichier de haut en bas ou de bas en haut, et déplacez le curseur pour sélectionner la voix ou le multi désiré.
3. Pour sélectionner la destination dans laquelle la voix sélectionnée (multi) sera chargée, appuyez sur [F4] (Dst), les touches de sélection de banque A-D (seulement pour le chargement de voix) et les touches de sélection de mémoire 1-16 pour spécifier la destination du chargement. Remarquez que des données sauvegardées d'une banque A-C ne peuvent être chargées que dans la banque A-C.
4. Si vous changez d'avis sur le morceau ou le multi de source que vous avez sélectionné pour l'opération de chargement, appuyez sur [F3] (Src) pour retourner au répertoire source.
5. Lorsque vous avez sélectionné la voix de destination (multi), appuyez sur [F8] (Go) et la voix ou le multi sélectionné(e) sera chargé(e) de la disquette dans la mémoire interne.

Données system setup: Les données system setup chargées à l'aide des types d'opérations de charge 1, 2 et 4 se composent de tous les réglages System Utility, MIDI utility et master control. Le rapport de réglage d'allocation MDR/mémoire d'échantillon RAM sera modifié comme le résultat de l'opération de chargement type 1; ce rapport et les données master control select ne seront pas changes comme le résultat des types d'opération 2 ou 4.

Remarques: Certains fichiers "All Data" sont très larges et ne pourront figurer sur une simple disquette. Si des données d'un tel fichier sont chargées, le SY99 peut effectuer une pause pendant son fonctionnement et vous demander d'insérer la disquette N°2. A ce moment-là, vous devriez insérer la disquette suivante ou appuyez sur [NO] pour quitter le mode d'opération de chargement.

Lorsque des données de séquenceur sont chargées d'un fichier "All Data" ou "Sequencer All" sauvegardé en format SY77, les données song de ce fichier seront chargées dans le SY99 comme Song 1. Tous les autres morceaux figurant actuellement dans la mémoire du SY99 seront effacés par l'opération de chargement. Pour des détails, voir la section suivante. 8. *Disk save type.*

DISK UTILITY

3. Save to disk

Sommaire: Les données de synthétiseur, de séquenceur et de carte peuvent être sauvegardées sur une disquette.

Procédure:

- A partir du : répertoire disk utility (JUMP #816)
Sélectionnez : 03: Save To Disk et appuyez sur [ENTER]
Spécifiez : le type de données à sauvegarder.
Appuyez sur : [ENTER]
Spécifiez : le fichier dans lequel les données seront sauvegardées.
Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [F8] (Go).
Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].



- ❶ Ceci montre l'espace libre restant sur la disquette insérée dans le lecteur.

2. Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner le type de données que vous voulez sauvegarder sur la disquette et appuyez sur [ENTER].

01: All Data: Toutes les données du SY99.

02: Synthesizer All: Toutes les données de la section synthétiseur (y compris données System Setup)

03: Sequencer All: Toutes les données pour la section séquenceur.

04: 1 Song: Toutes les données de morceau de séquenceur en format K-Seq (les données de séquenceur de SY99 sans les données de configuration)

05: Song ESEQ: données de morceau pour le séquenceur en format E-Seq (QX3 Yamaha, electones, piano automate, etc.)

06: MIDI file: Données de morceau pour le séquenceur en format de fichier MIDI standard 0.

07: Card: Tout le contenu d'une carte insérée dans la fente DATA)

Save to disk (types 1-3): Si vous avez sélectionné le type d'opération 1, 2 ou 3 pour sauvegarder toutes les données de séquenceur et de morceau, l'affichage devait ressembler à celui-ci lorsque vous appuyez sur [ENTER]:

```

SAVE TO DISK      (DISK SAVE TYPE=SY99)
Data Type = All Data
01: All Data 1      06: - NEW -*      02
02: - NEW -*      07: - NEW -*
03: - NEW -*      08: - NEW -*
04: - NEW -*      09: - NEW -*
05: - NEW -*      10: - NEW -*
Name Go

```

1. Déplacez le curseur ou utilisez les touches numériques pour sélectionner un numéro de fichier sous lequel vous sauvegarderez les données. Il est possible de sauvegarder un maximum de 99 fichiers sur une disquette.) Les numéros de fichier inutilisés sont indiqués par un astérisque. Si vous sauvegardez les données sans assigner de nom, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage des noms de fichier de haut en bas ou de bas en haut, et trouver un numéro de fichier ouvert.
2. Si vous souhaitez donner un nom au fichier, appuyez sur [F7] (Name) pour entrer l'opération décrite dans la section suivante 3.1 *Save to disk filename*. Comme le SY99 reconnaît des fichiers de disque par les extensions de nom de fichier (un caractère indiquant le type et deux chiffres indiquant le numéro) qu'il assigne automatiquement lorsqu'il sauvegarde les fichiers, il est possible d'assigner le même nom à deux ou plusieurs fichiers. Cependant, c'est une bonne idée de donner à chaque fichier un nom distinct de telle sorte que son contenu puisse être rappelé.

3. Pour sauvegarder les données dans le fichier sélectionné, appuyez sur [F8] (Go).
4. Si le numéro de fichier sélectionné est déjà occupé par des données, le SY99 vous demandera si vous souhaitez effacer par surcopie les données dans le fichier. Si vous ne souhaitez pas conserver les données dans le fichier, appuyez sur [YES] et l'ancien fichier sera effacé. Si les anciennes données sont importantes, appuyez sur [NO] et sélectionnez un numéro de fichier différent.

Save to disk (types 4-6): Les opérations de sauvegarde 4-6 sont utilisées pour sauvegarder des fichiers de données d'un seul morceau. Le type 4 est utilisé pour sauvegarder des données dans le format K-Seq; le type 5 est utilisé pour sauvegarder des données dans le format E-Seq, et le type 6 est utilisé pour sauvegarder des données dans le format de fichier MIDI standard de format 0. La procédure de ces opérations de sauvegarde est différente de celle décrite pour les opérations de sauvegarde types 1-3 ci-dessus en ce sens que vous devez spécifier le morceau à sauvegarder.

1. Déplacez le curseur ou utilisez les touches numériques pour sélectionner un morceau à sauvegarder.
2. Pour afficher les noms des fichiers contenus sur la disquette, appuyez sur [F4] (Dst) et déplacez le curseur ou utilisez les touches numériques pour sélectionner un numéro de fichier sous lequel vous sauvegarderez les données. Si nécessaire, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage des noms de fichier de haut en bas ou de bas en haut, et trouver un numéro de fichier ouvert.

Reportez-vous à la section *Standard MIDI File Format* en annexe (page 323) pour une description détaillée du format de fichier standard MIDI.

3. Si vous changez d'avis sur le morceau source que vous avez sélectionné pour l'opération de sauvegarde, appuyez sur [F3] (Src) pour retourner au répertoire source.
4. Le nom assigné au morceau dans la mémoire du SY99 sera sauvegardé comme le nom du fichier sauf modification. Pour modifier le nom, appuyez sur [F7] (Name) pour entrer l'opération décrite dans la section suivante 3.1 *Save to disk filename*.
5. Pour sauvegarder les données dans le fichier sélectionné, appuyez sur [F8] (Go).
6. Si le numéro de fichier sélectionné est déjà occupé par des données, le SY99 vous demandera si vous souhaitez effacer par surcopie les données dans le fichier. Si vous ne souhaitez pas conserver les données dans le fichier, appuyez sur [YES] et l'ancien fichier sera effacé. Si les anciennes données sont importantes, appuyez sur [NO] et sélectionnez un numéro de fichier différent.

Reportez-vous à la section *Standard MIDI File Format* en annexe (page 323) pour une description détaillée du format de fichier standard MIDI.

UTILITY MODE

Save to disk (type 7): Cette opération vous permet de sauvegarder tout le contenu d'une carte de données insérée dans la fente DATA sur une disquette SY99, que le SY99 lui-même soit capable ou non d'utiliser les données de cette carte. Par exemple, vous pouvez utiliser cette opération pour sauvegarder le contenu de cartes MCD64/32 qui contiennent des données pour le Yamaha V50, SY55/TG55 ou RX8.

La procédure de sauvegarde des données d'une carte est différente de celle décrite pour les opérations de sauvegarde types 1-3 ci-dessus en ce sens que vous devez spécifier si la carte est de 32 octets ou de 64 octets. Si vous avez sélectionné l'opération de chargement type 7, l'affichage devait ressembler à celui-ci lorsque vous appuyez sur [ENTER]:

```

SAVE TO DISK
Data Type = Card      64KByte
01: DataCard          06: - NEW -*      02
02: - NEW -*          07: - NEW -*
03: - NEW -*          08: - NEW -*
04: - NEW -*          09: - NEW -*
05: - NEW -*          10: - NEW -*
        64K 32K Name Go
  
```

1. Appuyez sur [F5] (64k) ou [F6] (32k) pour spécifier le type de carte dont vous sauvegardez. Pour une carte MCD64, appuyez sur [F5] (64k). Pour une carte MCD32, appuyez sur [F6] (64k).
2. Déplacez le curseur ou utilisez les touches numériques pour sélectionner un numéro de fichier sous lequel les cartes de données seront sauvegardées.
3. Si vous souhaitez donner un nom au fichier, appuyez sur [F7] pour entrer l'opération décrite dans la section suivante *3.1 Save to disk filename*.
4. Pour sauvegarder les données dans le fichier sélectionné, appuyez sur [F8] (Go).
5. Si le numéro de fichier sélectionné est déjà occupé par les données, le SY99 vous demandera si vous souhaitez effacer par surcopie les données dans le fichier. Si vous ne souhaitez pas conserver les données dans le fichier, appuyez sur [YES] et l'ancien fichier sera effacé. Si les anciennes données sont importantes, appuyez sur [NO] et sélectionnez un numéro de fichier différent.

Données system setup: Les données system setup sauvegardées à l'aide des types d'opérations de charge 1, 2 et 4 se composent de tous les réglages System Utility, MIDI utility et master control.

Remarques: Certains fichiers "All Data" sont très larges et ne pourront figurer sur une simple disquette. Si vous sauvegardez des données sur un tel fichier, le SY99 affichera le nombre de disquettes nécessaire pour sauvegarder le fichier. Si deux disquettes sont requises, par exemple, le message "You need 2 pc. disks, OK?" ("Vous avez besoin de 2 disquettes, OK ?") apparaîtra. Appuyez sur [YES] pour continuer. Si la disquette que vous avez insérée n'est pas formatée ou ne contient aucun fichier de données, le SY99 vous demandera "Format before saving?" ("Voulez-vous formater avant de sauvegarder") ou "Change disk" (Changez de disquette). Appuyez sur [YES] pour formater la disquette tout en sauvegardant ou sur [NO] après avoir remplacé la disquette, si vous utilisez des disquettes vides déjà formatées. (Ne perdez pas de vue que le formatage d'une disquette détruira toutes les données qui s'y trouvent déjà!)

Le SY99 effectuera une pause pendant l'opération de sauvegarde et vous demandera "Please insert No. 2 Disk, OK?" (Insérez la disquette N°2). A ce moment-là, vous devriez insérer la disquette suivante ou appuyez sur [NO] pour quitter l'opération de sauvegarde.

Lorsque des données de séquenceur sont chargées dans un fichier "All Data" ou "Sequencer All" en format SY77, seules les données song du morceau actuellement sélectionné seront sauvegardées. Tous les autres morceaux figurant actuellement dans la mémoire du SY99 ne seront pas sauvegardés par l'opération de sauvegarde. Pour des détails, voir la section suivante, *8.Disk save type*.

DISK UTILITY

3.1 Save to disk filename

Sommaire: Chaque fichier sur la disquette peut recevoir un nom de huit caractères rappelant son contenu.

Procédure:

A partir de : l'opération *Save to disk filename* en 3.
Save to disk

Appuyez sur : [F7] (Name)

Spécifiez : un nom de fichier de 8 caractères.

Pour exécuter : l'opération *Save to Disk*, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

- ① Entrez un nom de huit caractères pour le fichier.
- ② Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr). Pour sélectionner les caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr). Pour sélectionner les caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).
- ③ Après avoir entré un nom de fichier, appuyez sur [F8] (Go) pour sauvegarder les données. Le message "Are you sure?" apparaît sur la ligne du bas de l'affichage. Si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder les données, appuyez sur [YES] et les données seront sauvegardées dans le fichier spécifié de la disquette.

Remarques: Les différentes méthodes pour entrer des caractères sont expliquées sous *Comment entrer des données* à la page 30 dans la section d'introduction.

Remarquez que l'opération de sauvegarde de disquette peut être exécutée à partir de cette opération 3.1 *Save to disk filename* ou à partir du répertoire filename 3. *Save to disk*.

```

SAVE TO DISK

File Name = [ - NEW - ]

Clr  Uppr  Lowr                               Go
  ②      ①                               ③

```

DISK UTILITY

4. Format disk

JUMP #818

Sommaire: Avant de pouvoir utiliser une disquette, vous devez la formater de manière à ce qu'elle accepte les données du SY99.

Procédure:

A partir du : répertoire disk utility (JUMP #816)

Sélectionnez : 04: Format Disk (JUMP #818)

Pour exécuter : l'opération de formatage, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

Les nouvelles disquettes doivent être formatées par le SY99 avant de pouvoir être utilisées pour sauvegarder des données. *Le formatage efface toutes les données qui se trouveraient éventuellement déjà sur la disquette.* Veillez à éviter de formater une disquette qui contient des données précieuses.

L'affichage vous indique: "Please insert a blank disk". Assurez-vous que la languette de protection de la disquette est sur la position qui autorise l'écriture (l'orifice doit être couvert), insérez la disquette dans le lecteur et appuyez sur [F8] (Go). L'affichage indique "Are you sure?". Si vous êtes sûr de vouloir formater la disquette, appuyez sur [YES] et le formatage commencera.

Pendant que la disquette est formatée, l'affichage indique "xx% formatted". Lorsque le nombre atteint 100%, l'affichage indique "Completed! ", jusqu'à ce que vous ayez appuyé sur une touche.

N.B.: Le SY99 utilise exactement le même format de disquette que le SY77. Les disquettes formatées par le SY77 peuvent être utilisées par le SY99 et vice-versa.

Le formatage de disquettes dépend entièrement du réglage disk save type décrit à la page 2174. Le premier se réfère au formatage physique de disquettes de telle sorte qu'elles puissent être utilisées par le lecteur du synthétiseur alors que le deuxième se réfère au format de données utilisé lors de la sauvegarde des données de séquenceur sur disquette.

```

FORMAT DISK                                     818

Please insert a blank disk

Go

```

5. Backup disk

JUMP #819

Sommaire: Utilisez cette opération pour faire des copies de secours sur disquette de vos données importantes.

Procédure:

- A partir du : répertoire disk utility (JUMP #816)
- Sélectionnez : 05: Back Up Disk (JUMP #819)
- Pour exécuter : l'opération de copie de secours, appuyez sur [F8] (Go).
- Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

Les disquettes sont généralement fiables, mais il est prudent de toujours faire des copies de secours pour les données importantes.

Important: Lorsque cette opération 5. *Backup disk* est utilisée, toutes les données dans la mémoire du séquenceur sont perdues.

```

BACKUP DISK                                     819
Disk Data Load
SEQ data will be erased !
Please insert SOURCE disk

                                0 %
Go
  
```

1. Insérez la disquette source (avec les données originales) dans le lecteur et appuyez sur [F8] (Go). L'affichage indique "Now Loading" et les données sont chargées dans la mémoire du SY99. L'affichage "xx% Loaded" indique le pourcentage de données chargées qui ont déjà été copiées.
2. Lorsque le SY99 a chargé autant de données que possible, l'affichage indique "Please insert DUPLICATE into drive."
3. Assurez-vous que la disquette de secours backup est correctement formatée pour le SY99 et que sa languette de protection est sur la position qui autorise l'écriture (l'orifice doit être couvert). Insérez la disquette de secours backup dans le lecteur et appuyez sur [F8] (Go).
4. L'affichage indique "Now Saving" et les données sont sauvegardées sur la disquette de secours backup. L'affichage "xx% Saved" indique le pourcentage des données déjà sauvegardées.
5. Répétez les étapes 1-4 jusqu'à ce que 100% des données source aient été chargés et sauvegardés. Lorsque le processus de copie est terminé, l'écran indique "Completed!".

6. Rename file

Sommaire: Permet de changer le nom d'un fichier déjà présent sur la disquette.

Procédure:

- A partir du : répertoire disk utility (JUMP #816)
- Sélectionnez : 06: Rename File
- Spécifiez : le type du fichier dont vous voulez changer le nom.
- Appuyez sur : [ENTER]
- Spécifiez : le fichier dont vous voulez changer le nom.
- Appuyez sur : [ENTER]
- Spécifiez : le nouveau nom de fichier.
- Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [F8] (Go).
- Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

```

RENAME FILE
01: All Data 90K bytes Free 01
02: Synthesizer All 06: MIDI File
03: Sequencer All 07: Card
04: 1 Song 08: 1 Sample
05: Song ESEQ 09: MDR Data
  
```

- ❶ Ceci indique la quantité d'espace libre restant sur la disquette actuellement insérée.
- ❷ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner le type du fichier dont vous voulez changer le nom.
 - 01: All Data: Toutes les données du SY99.
 - 02: Synthesizer All: Toutes les données pour la section synthétiseur.
 - 03: Sequencer All: Toutes les données pour la section séquenceur.
 - 04: 1 Song: données de morceau pour le séquenceur en format K-Seq (format de données de séquence du SY99 sans les données de configuration)
 - 05: Song ESEQ: données de morceau pour le séquenceur en format E-Seq (QX3 Yamaha, Electones, piano automate, etc.)
 - 06: MIDI file: Les données song de séquenceur dans le format 0 de fichier MIDI standard
 - 07: Card: Les données sauvegardées d'une carte
 - 08: 1 Sample: Les données d'échantillon dans le format SY99 ou TX16W
 - 09: MDR: Les données sauvegardées à l'aide de l'opération MDR MDR Save To Disk.

1. Après avoir sélectionné le type de fichier dont vous souhaitez changer le nom, appuyez sur [ENTER] et les noms de tous les fichiers du type sélectionné seront affichés.
2. Déplacez le curseur ou servez-vous des touches numériques pour sélectionner le fichier de 1-99 dont vous voulez changer le nom. Si nécessaire, appuyez sur [F1] (Δ) ou [F2] (∇) pour faire défiler la liste des noms de fichiers.
3. Après avoir sélectionné le fichier dont vous voulez changer le nom, appuyez sur [F8] (Name).
4. Entrez un nom de huit caractères pour le fichier. Appuyez sur [F1] (Clr) pour effacer le nom de fichier actuellement inscrit. Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr). Pour sélectionner les caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr). Pour sélectionner les caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).
5. Après avoir entré un nouveau nom de fichier, appuyez sur [F8] (Go). Le message "Are you sure?" apparaît sur la ligne du bas de l'affichage. Si vous êtes sûr de vouloir changer le nom du fichier, appuyez sur [YES] et le nom du fichier sur la disquette sera modifié.

DISK UTILITY

7. Delete file

Sommaire: Vous pouvez effacer un fichier superflu de la disquette.

Procédure:

A partir du : répertoire disk utility (JUMP #816)

Sélectionnez : 07: Delete File

Spécifiez : le type de fichier que vous voulez effacer.

Appuyez sur : [ENTER]

Spécifiez : le fichier que vous voulez effacer.

Pour exécuter : l'opération d'effacement de fichier, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].



- 1 Ceci montre la quantité d'espace libre sur la disquette actuellement insérée dans le lecteur.
- 2 Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner le type de fichier que vous voulez effacer de la disquette.
 - 01: All Data: Toutes les données du SY99.
 - 02: Synthesizer All: Toutes les données pour la section synthétiseur.
 - 03: Sequencer All: Toutes les données pour la section séquenceur.
 - 04: 1 Song: données de morceau pour le séquenceur en format K-Seq (format de données de séquence du SY99 sans les données de configuration)

- 05: Song ESEQ: Données de morceau pour le séquenceur en format E-Seq (QX3 Yamaha, Electones, piano automate, etc.)
- 06: MIDI file: Les données song de séquenceur dans le format 0 de fichier MIDI standard
- 07: Card: Les données sauvegardées d'une carte
- 08: 1 Sample: Les données d'échantillon dans le format SY99 ou TX16W
- 09: MDR: Les données sauvegardées à l'aide de l'opération MDR MDR Save To Disk.

1. Après avoir sélectionné le type de fichier que vous voulez effacer, appuyez sur [ENTER] et les noms de tous les fichiers du type sélectionné seront affichés.
2. Déplacez le curseur ou utilisez les touches numériques pour sélectionner le fichier de 1-99 que vous voulez effacer. Si nécessaire, appuyez sur [F1] (Δ) ou [F2] (∇) pour faire défiler la liste des noms de fichiers.
3. Après avoir sélectionné le fichier, appuyez sur [F8] (Go). Le message "Are you sure?" apparaît sur la ligne du bas de l'affichage. Si vous êtes sûr de vouloir effacer le fichier, appuyez sur [YES] et le fichier sur la disquette sera effacé.

DISK UTILITY

8. Disk save type

Sommaire: Ce réglage détermine si les opérations de sauvegarde de disquette pour les types de données "All data" et "Synthesizer all" et "Sequeucer All" seront exécutées en format SY99 ou format SY77.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations disk utility
(JUMP #816)

Sélectionnez : l'opération 08: Disk Save Type

Appuyez sur : [F1] (SY99) ou [F2] (SY77) pour sélectionner le format de la disquette.

Pour quitter : la sélection du type de disque, appuyez sur [EXIT].

```

DISK SAVE TYPE                                825
SYNTH & SEQ Data Save Type =  SY99
SY99 SY77
  
```

Vous devrez effectuer ce réglage uniquement si vous souhaitez sauvegarder les données "All Data", "Synthesizer All" et "Sequencer All" sur une disquette qui sera chargée plus tard par un SY77.

Bien que la plupart des types de fichier de disquette soient compatibles entre le SY99 et le SY77, les formats "01:All Data", "02:Synthesizer All" et "03:Sequencer All" ne sont pas compatibles. Le format "All Data" du SY99 contient des données de synthétiseur, de séquenceur, de forme d'onde, des données MDR et d'échantillon mais le format "All Data" du SY77 contient uniquement des données de synthétiseur et de séquenceur. Le format "All Data" du SY99 contient uniquement des données de synthétiseur et de séquenceur. Le format "02:Synthesizer All" du SY99 est dans un format différent que "Synthesizer All" de SY77.

Une fois que les données ont été chargées dans la mémoire du SY99, elles peuvent être sauvegardées sur disquette dans n'importe quel format.

Lorsque l'appareil est mis sous tension, il sera toujours réglé sur le format "SY99".

Sample utility

JUMP #826

Sommaire: Les opérations sample utility vous permettent d'envoyer et de recevoir des vidages d'échantillon MIDI, de sauvegarder des données d'échantillons sur les disquettes, de charger des échantillons de données de disquettes et d'organiser des échantillons dans la zone de mémoire d'échantillon du SY99.

Procédure:

A partir de :

System utility	(JUMP#800)
MIDI utility	(JUMP #806)
Card utility	(JUMP #812)
Disk utility	(JUMP #816)
MDR utility	(JUMP #830)
Master control	(JUMP #831)

Appuyez sur : [F5] (Smpl) (JUMP #826)

Sélectionnez : l'opération sample utility et appuyez sur [ENTER].

03: Load From Disk: Charge les données d'échantillons de la disquette.

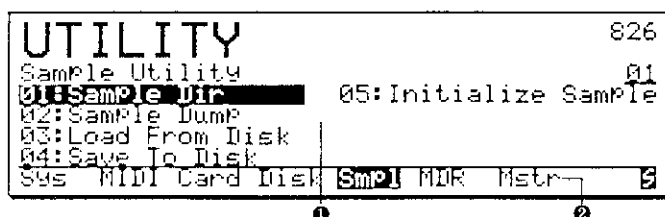
04: Save To Disk: Sauvegarde les données d'échantillons sur disquette.

05: Initialize Sample: Initialise la mémoire d'échantillon du SY99.

- ② Pour passer à un mode utility différent, appuyez sur [F1]-[F4] ou [F6] - [F7] Pour sélectionner une opération du répertoire actuellement affiché, maintenez [SHIFT] et appuyez sur une touche de fonction.

Edit sample: Les données d'échantillons qui ont été chargées dans la mémoire d'échantillon interne du SY99 peuvent être éditées à l'aide des fonctions décrites dans *AWM Element data 2.0 Waveform edit*, à la page 160. Cependant, les échantillons chargés à partir de cartes de forme d'onde et de disquettes protégées ne peuvent être sauvegardés sur disquette ou sorties par l'opération MIDI sample dump.

Remarque importante: Les données de la mémoire interne peuvent se perdre, en autres, à la suite d'une erreur de fonctionnement. Nous vous recommandons de conserver une copie de sauvegarde des données de voix importantes (multi, système, séquenceur, échantillon, MDR) sur disquette ou sur une carte-mémoire (MCD64). Les données contenues sur un disquette ou sur une carte-mémoire peuvent également se perdre, par exemple à cause de l'électricité statique et de champs magnétiques. Si les données sont très importantes, il est toujours prudent de faire une double copie de sauvegarde.



- ① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner l'une des opérations suivantes et appuyez ensuite sur [ENTER].

01: Sample Dir: Ceci vous donne l'affichage de copie et d'effacement de données d'échantillons.

02: Sample Dump: Sort les échantillons et formes d'ondes du SY99 par l'opération MIDI sample dump; sort également les demandes sample dump.

SAMPLE UTILITY

1. Sample directory

JUMP #827

Sommaire: Cette fonction vous permet de copier et d'effacer les échantillons tout en visualisant un répertoire des échantillons actuellement contenus dans la mémoire d'échantillon du SY99.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations sample utility (JUMP #826)

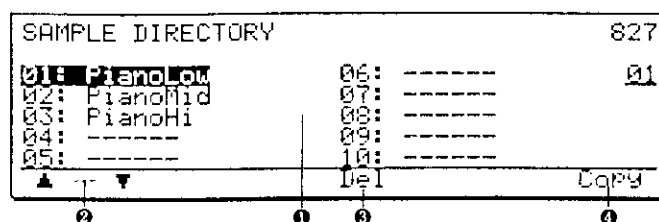
Sélectionnez : l'opération 01:Sample Dir (JUMP #827)

Spécifiez : un échantillon

Pour effacer : un échantillon, appuyez sur [F5] (Del)

Pour copier : un échantillon, appuyez sur [F8] (Copy)

Pour quitter : et retourner au répertoire d'opérations sample utility, appuyez sur [EXIT].



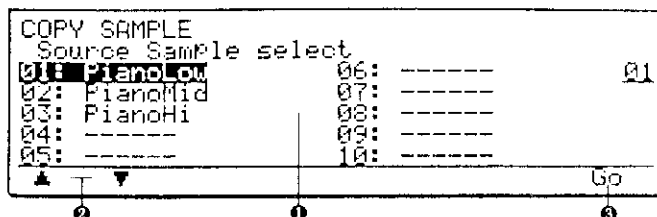
- ① Les noms des échantillons contenus dans la mémoire d'échantillon du SY99 seront affichés dans cette zone. Déplacez le curseur pour sélectionner un échantillon.
- ② L'écran ne peut afficher que dix échantillons à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut, et visualiser les autres échantillons.

UTILITY MODE

③ Appuyez sur [F5] (Del) pour effacer un échantillon sélectionné de la mémoire. Cela n'efface pas les données de gestion de fichier correspondantes. Utilisez la fonction Initialize Sample (à la page 278) pour effacer toutes les données.

④ Appuyez sur [F8] (Copy) pour copier un échantillon dans la mémoire d'échantillon. Reportez-vous à l'explication suivante *Copy Sample*.

Copy Sample: Pour copier un échantillon, déplacez le curseur sur un espace vide dans l'affichage de répertoire sample et appuyez sur [F8] (Copy). L'affichage suivant devrait apparaître:



- ① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner un échantillon à copier.
- ② L'écran ne peut afficher que dix échantillons à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut, et visualiser les autres échantillons.
- ③ Appuyez sur [F8] (Go) pour sélectionner l'échantillon sélectionné.

SAMPLE UTILITY

2. Sample dump

JUMP #828

Sommaire: Cette fonction vous permet de vider des données de forme d'onde et d'échantillon et de demander des vidages d'échantillons.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations sample utility
(JUMP #826)

Quand : le SY99 est relié à un autre dispositif
MIDI capable d'envoyer et de recevoir
des vidages d'échantillon.

Sélectionnez : l'opération 02: Sample Dump
(JUMP #828)

Spécifiez : le type de vidage à exécuter.

Pour vider des données de forme d'ondes:

appuyez sur [F8] (Go)

Pour vider des données d'échantillons:

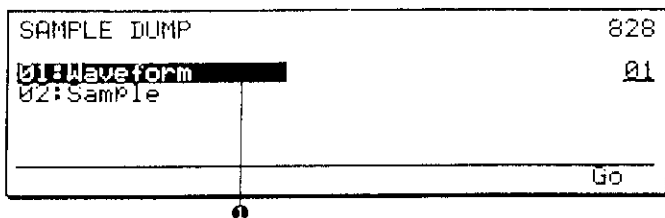
spécifiez un échantillon et appuyez sur
[F8] (Go)

Pour demander un vidage d'échantillon:

spécifiez une destination et appuyez
sur [F6] (Rqst)

Pour quitter sans exécuter:

appuyez sur [EXIT].



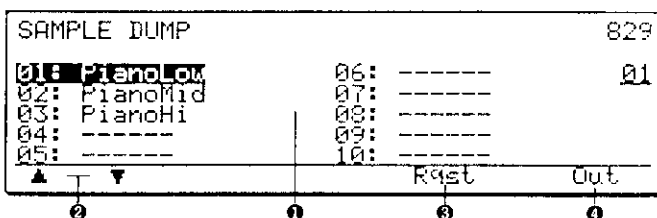
- ① Deux types d'opérations de vidage sont indiquées ici. Déplacez le curseur pour sélectionner l'opération souhaitée et appuyez sur [ENTER].

01: Waveform: Ceci vous permet de vider toutes les données de forme d'onde internes.

02: Sample: Cette opération vous permet de vider un échantillon spécifié ou d'envoyer une demande de vidage d'échantillon.

- ② Si 01: Waveform est sélectionné, appuyez sur [F8] (Go) pour vider les données de forme d'ondes. Si 02: Sample est sélectionné, la dénomination de la touche F8 deviendra "Dir". Reportez-vous à l'explication suivante de la fonction *Sample dump*.

Sample dump/request: Si 02: Sample est sélectionné, la dénomination de la touche [F8] deviendra "Dir". Appuyez sur [F8] (Dir) pour afficher une liste des échantillons contenus dans la mémoire d'échantillon du SY99.



- ① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner un échantillon à vider. (Si vous exécutez une demande de vidage d'échantillon, sélectionnez un espace vide qui servira de destination pour l'échantillon entrant.)
- ② L'écran ne peut afficher que dix échantillons à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut, et visualiser les autres échantillons.
- ③ Appuyez sur [F6] (Rqst) pour envoyer une demande de vidage d'échantillon.
- ④ Appuyez sur [F8] (Go) pour vider l'échantillon sélectionné.

Remarque importante: Le SY99 affichera le message "MIDI Transmitting!" et indiquera le nombre de paquets d'échantillon restant à transmettre à la ligne inférieure de l'affichage pendant que l'opération de vidage s'effectue.

Les données chargées à l'origine à partir de cartes de formes d'onde et de disquettes protégées ne peuvent être

sorties du SY99 via MIDI sample dump.

Certains échantillons TX16W peuvent entraîner certains bruits lorsqu'ils sont chargés dans le SY99 via sample dump. Essayez de transférer ces échantillons par l'intermédiaire d'une disquette.

SAMPLE UTILITY

3. Load from disk

Sommaire: Vous pouvez charger des données d'échantillons d'une disquette.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations sample utility (JUMP #816)

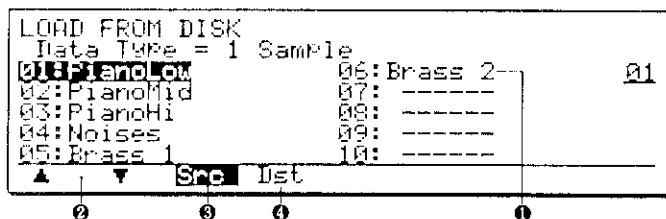
Quand : une disquette contenant des données d'échantillons est insérée dans la fente pour disquette du SY99.

Sélectionnez : 03: Load From Disk (JUMP #817)

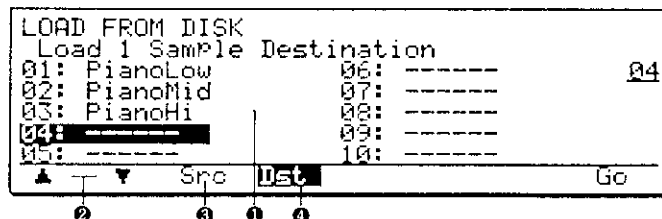
Spécifiez : l'échantillon à charger et sa destination.

Pour exécuter : appuyez sur [F8] (Go)

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].



- ① Lorsque cette opération est sélectionnée, l'affichage indiquera une liste de tous les fichiers d'échantillon de la disquette. Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner un échantillon à charger.
- ② L'écran ne peut afficher que dix échantillons à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut, et visualiser les autres échantillons.
- ③ Pour sélectionner la destination dans laquelle l'échantillon sélectionné sera chargé, appuyez sur [F4] (Dst). L'affichage suivant apparaîtra:



- ① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner un numéro d'échantillon de destination. Remarquez que si le numéro d'échantillon sélectionné est déjà occupé par des données, ces données seront effacées et remplacées par les données chargées.
- ② L'écran ne peut afficher que dix échantillons à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut, et trouver un numéro d'échantillon ouvert.
- ③ Si vous changez d'avis sur l'échantillon que vous avez sélectionné pour l'opération de chargement, appuyez sur [F3] (Src) pour retourner au répertoire sample source.
- ④ Appuyez sur [F8] (Go) pour charger l'échantillon sélectionné.

Remarques: Le nombre d'échantillons qui peuvent être chargés dans la mémoire d'échantillon du SY99 dépend de la quantité de mémoire d'échantillon disponible et de la taille des échantillons chargés. La taille de la zone de mémoire d'échantillon peut être étendue jusqu'à 3 Moctets comme cela est décrit dans la section *Cartes d'expansion* en annexe (page 325).

SAMPLE UTILITY

4. Save to disk

Sommaire: Cette opération vous permet de charger des données d'échantillons d'une disquette.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations sample utility (JUMP #826)

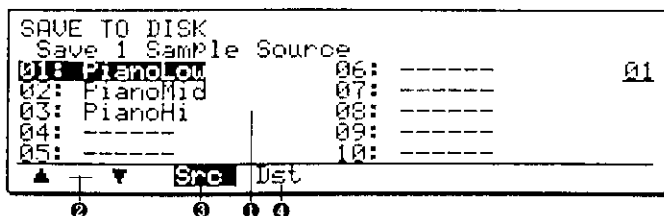
Quand : une disquette est insérée dans la fente pour disquette du SY99

Sélectionnez : 04: Save To Disk (JUMP #817)

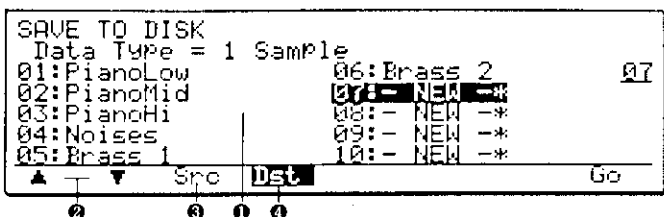
Spécifiez : l'échantillon à sauvegarder et le fichier dans lequel les données seront sauvegardées.

Pour exécuter : appuyez sur [F8] (Go)

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].



- 1 Lorsque cette opération est sélectionnée, l'affichage indiquera une liste de tous les échantillons contenus dans la mémoire d'échantillon du SY99. Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner un échantillon à sauvegarder.
- 2 L'écran ne peut afficher que dix échantillons à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut, et visualiser les autres échantillons.
- 3 Pour sélectionner le fichier de destination dans lequel les données d'échantillons sélectionnées seront sauvegardées, appuyez sur [F4] (Dst). L'affichage suivant apparaîtra:



- 1 Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner un numéro de fichier de destination. Remarquez que si le numéro d'échantillon sélectionné est déjà occupé par des données, ces données seront effacées et remplacées par l'opération de sauvegarde.

- 2 L'écran ne peut afficher que les numéros de dix fichiers à la fois. Pour voir le reste des noms de fichier, appuyez sur [F1] ou [F2] pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut, et trouver une numéro de fichier ouvert.
- 3 Si vous changez d'avis sur l'échantillon que vous avez sélectionné pour l'opération de sauvegarde, appuyez sur [F3] (Src) pour retourner au répertoire sample source.
- 4 Appuyez sur [F8] (Go) pour sauvegarder les données d'échantillons sélectionnées.

Remarques: Les données chargées à l'origine à partir de cartes de forme d'onde et de disquettes protégées ne peuvent être sauvegardées sur disquette.

La taille du fichier d'échantillon dépend de la quantité de données qu'un échantillon contient. Une seule disquette peut ne pas être suffisante pour sauvegarder certains gros fichiers de données d'échantillon. Lorsque vous sauvegardez de pareilles données, le SY99 affichera la quantité d'espace disque disponible pour la sauvegarde de tout le fichier et demandera s'il doit formater la disquette lorsqu'il sauvegarde les données. Appuyez sur [YES] pour formater la disquette lors de la sauvegarde. Appuyez sur [NO] si la disquette est déjà formatée. (Souvenez-vous que le formatage d'une disquette détruira toutes les données qu'elle contient!) Le SY99 effectuera une pause pendant l'opération de sauvegarde et affichera le message "Please insert No.2 disk, OK?". A ce moment-là, vous devriez insérer la disquette suivante ou appuyez sur [EXIT] pour quitter l'opération de sauvegarde.

SAMPLE UTILITY

5. Initialize sample

Sommaire: Cette opération vous permet d'effacer toutes les données de la mémoire d'échantillon interne du SY99.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations sample utility
(JUMP #826)

Sélectionnez : 05: Initialize Sample

Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES].

Pour quitter : sans initialiser, appuyez sur [NO].

INITIALIZE SAMPLE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser la mémoire d'échantillon interne, appuyez sur [YES]. Toutes les assignations de données d'échantillons et de forme d'onde seront effacées de la mémoire d'échantillon interne du SY99. Remarquez que les données effacées de cette façon sont définitivement effacées et ne peuvent plus être rappelées!

Pour effacer un échantillon simple de la mémoire, utilisez l'opération delete décrite dans *1. Sample directory* ci-dessus, à la page 275. Pour initialiser une forme d'ondes simple, utilisez la fonction *Initialize waveform* décrite à la page 161.

L'initialisation de la mémoire d'échantillon n'affectera pas les données sauvegardées dans la mémoire allouée à l'enregistreur de données MIDI.

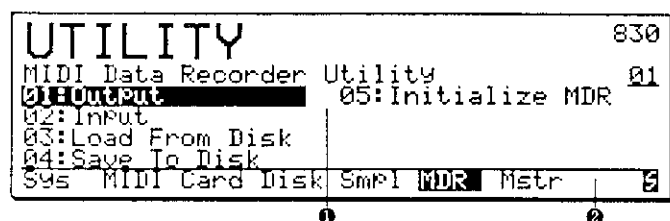
MIDI data recorder utility

JUMP #830

Sommaire: Les opérations MIDI Data recorder utility vous permettent d'utiliser le disk drive du SY99 pour sauvegarder et charger les données d'autres dispositifs.

Procédure:

A partir de : System utility (JUMP#800)
 MIDI utility (JUMP #806)
 Card utility (JUMP #812)
 Disk utility (JUMP #816)
 Sample utility (JUMP#826)
 Master control (JUMP #831)
 Appuyez sur : [F6] (MDR) (JUMP #830)
 Sélectionnez : l'opération MIDI data recorder utility souhaitée et appuyez sur [ENTER].



❶ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner l'une des opérations suivantes et appuyez ensuite sur [ENTER].

- 01: Output: Cette opération transmet les données par bloc MIDI de la mémoire MDR du SY99 vers un dispositif externe.
- 02: Input: Cette opération permet de recevoir les données par bloc MIDI d'un dispositif externe dans la mémoire MDR du SY99.
- 03: Load From Disk: Cette opération permet de charger un fichier de données par bloc MIDI d'une disquette dans la mémoire MDR du SY99.
- 04: Save To Disk: Cette opération permet de sauvegarder les données par bloc de la mémoire MDR du SY99 dans un fichier de disquette.
- 05: Initialize MDR: Initialise la mémoire MDR du SY99.

❷ Pour passer à un mode utility différent, appuyez sur [F1]-[F5] ou [F7]. Pour sélectionner une opération du répertoire actuellement affiché, maintenez [SHIFT] et appuyez sur une touche de fonction.

Procédure MDR: La fonction MDR du SY99 s'avère utile pour sauvegarder les données pour des dispositifs qui n'ont pas leur propre disk drive ou fente pour carte mais sont capables de transmettre leurs données comme message de bloc MIDI. Utilisez la procédure suivante pour sauvegarder des données pour de tels appareils.

1. Utilisez *02:Input MDR* pour recevoir les données du dispositif externe dans la mémoire MDR du SY99.
2. Utilisez *04:Save To Disk* pour sauvegarder les données de la mémoire MDR du SY99 sur une disquette SY99.

Si vous souhaitez recharger les données dans le dispositif externe, utilisez la procédure suivante.

3. Utilisez *03:Load From Disk* pour charger les données de la disquette du SY99 dans la mémoire MDR du SY99.
4. Utilisez *01:Output MDR* pour transmettre les données de la mémoire MDR du SY99 vers le dispositif externe.

Pour des détails, reportez-vous aux explications de chacune des sections suivantes.

Remarque importante: Avant d'utiliser une nouvelle disquette ou une disquette qui a déjà été utilisée par d'autres dispositifs, vous devez la formater à l'aide de la fonction *Disk Utility 4. Format disk* (à la page 271). Les données de la mémoire interne peuvent se perdre, en autres, à la suite d'une erreur de fonctionnement. Nous vous recommandons de conserver une copie de sauvegarde des données de voix importantes (multi, système, séquenceur, échantillon, MDR) sur disquette ou sur une carte-mémoire (MCD64). Les données contenues sur une disquette ou sur une carte-mémoire peuvent également se perdre, par exemple à cause de l'électricité statique et de champs magnétiques. Si les données sont très importantes, il est toujours prudent de faire une double copie de sauvegarde.

N.B.: L'annexe contient une section d'apprentissage sur l'usage des fonctions MIDI Data recorder du SY99. Reportez-vous à la page 312.

MIDI DATA RECORDER

1. Output

Sommaire: Cette opération transmet les données par bloc MIDI de la mémoire MDR du SY99 vers un dispositif externe.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations MIDI Data recorder utility (JUMP # 830)

Sélectionnez : l'opération 01:output 1

Sélectionnez : les données MDR que vous souhaitez transmettre

Pour transmettre les données, appuyez sur F8 (Go)

Pour quitter : sans transmettre, appuyez sur [EXIT].

MDR OUTPUT					
Data Name	Block	int	Send	From	To
01: Moon	5	0	ALL		01
02: Sun	1	0	ALL		
03: ---					
04: ---					
					Go

- ❶ Data Name (1-99): Ceci affiche le numéro et le nom de chaque série de données par bloc. Vous pouvez assigner un nom à chaque série dans *MDR utility 2.MDR input* (page 281).
- ❷ Block (1-32767): Ceci affiche le numéro des blocs F0-F7 dans chaque série de données de bloc de données MIDI.
- ❸ Int (0...10): Ceci spécifie l'intervalle de temps inséré entre les blocs de données. Si vous entrez une valeur de 0, un intervalle de 100 ms sera inséré entre chaque bloc F0-F7 de données ou après 4096 octets de données si un simple bloc excède cette longueur. Vous pourriez entrer un numéro de 1 à 10 pour spécifier le nombre d'intervalles de 100 ms insérés entre chaque bloc F0-F7 de données ou après 1024 octets de données si un simple bloc excède cette longueur. (Par conséquent, si vous entrez un 3, un intervalle de 300 ms sera inséré entre chaque bloc de données et après chaque kilooctet de données en blocs de plus de 1 kilooctet.) Certains dispositifs ne sont pas capables de recevoir de larges quantités de données d'entrée en un temps bref. Si nécessaire, augmentez cet intervalle de temps. Le réglage par défaut est un temps d'intervalle 0.

- ❹ SndType (ALL, Select): Vous pouvez spécifier tous les blocs ou les blocs sélectionnés de la série des données à transmettre. Si "ALL" est sélectionné, tous les blocs F0-F7 dans la série de bloc de données seront transmis. Si "Select" est sélectionné, vous pourrez spécifier quels blocs F0-F7 de données seront transmis (voir ❺ ci-dessous).
- ❺ From, To: Si Snd Type ❹ a été réglé sur "Select", vous pouvez spécifier quels blocs F0-F7 de données seront transmis. De nombreux dispositifs vidant le contenu de leur mémoire interne comme un bloc F0-F7 séparé (comme un message de bloc séparé) pour chaque type de données et sont donc capables de recevoir des blocs individuels. Reportez-vous à la documentation system exclusive de votre dispositif pour apprendre la façon dont il transmet et reçoit les données par bloc.

Procédure de sortie: Avant de transmettre les données MDR à un dispositif externe, assurez-vous que le dispositif récepteur est prêt à recevoir les données. Si le dispositif à un réglage "bulk protect", désactivez-le. Assurez-vous également que la borne MIDI OUT du SY99 est branchée à la borne MIDI IN du dispositif récepteur.

1. Déplacez le curseur dans ❶ pour sélectionner la série de données (1-99) que vous souhaitez transmettre. Si nécessaire, appuyez sur [F1] (Δ) ou [F2] (▽) pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut.
2. Si nécessaire, augmentez l'intervalle de temps dans ❸. Dans la plupart des cas, la valeur par défaut de 1 sera suffisante.
3. Si vous le souhaitez, spécifiez en ❹ et en ❺ quels blocs F0-F7 de la série de données seront transmis.
4. Pour transmettre les données, appuyez sur [F8] (Go). Pendant que les données sont transmises, la ligne inférieure de l'affichage indiquera "MDR Transmitting!" et indiquera le nombre des blocs transmis.
5. Lorsque la transmission est terminée, appuyez sur n'importe quelle touche pour quitter l'affichage.

MIDI DATA RECORDER

2. Input

Sommaire: Cette opération reçoit les données par bloc MIDI d'un dispositif externe dans la mémoire MDR du SY99.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations MIDI Data recorder utility (JUMP # 830)

Sélectionnez : l'opération 02:Input

Spécifiez : la mémoire de données MDR dans laquelle les données par bloc MIDI seront reçues.

Pour débiter : la réception, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter sans recevoir, appuyez sur [EXIT]

Pour terminer : la réception, appuyez sur [EXIT]

MDR INPUT				01	
Data Name	Blk	Cnt	Size(KBYTE)		
01: Moon		5	5		
02: Sun		1	5		
03: - NEW - *	---	---	---		
04: - NEW - *	---	---	---		
				Del	Name Go

- ❶ Data Name (1-99): La mémoire MDR peut agencer jusqu'à 99 séries de données par bloc et chaque série peut contenir un ou plusieurs blocs F0-F7 ou messages. Le nombre et le nom de chaque série de données par bloc sont affichés ici. Pour assigner un nom à une série de données par bloc, appuyez sur [F6] (Name) de la façon expliquée ci-dessous.
- ❷ Blk Cnt (1-32767): Pour les données qui existent déjà dans la mémoire MDR, ceci affiche le nombre des blocs F0-F7 dans chaque série de données.
- ❸ Size: Pour les données qui existent déjà dans la mémoire MDR, ceci affiche la taille totale de la série de données en kilo-octets.
- ❹ Appuyez sur [F1] (Δ) ou (∇) pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut.
- ❺ En appuyant sur [F5] (Del), vous pouvez effacer la série sélectionnée des données de la mémoire MDR.
- ❻ En appuyant sur [F7] (Name), vous pouvez donner un nom à une mémoire inutilisée ou donner un nouveau nom à une mémoire utilisée précédemment.
- ❼ Lorsque vous appuyez sur [F8] (Go), le SY99 commencera l'enregistrement des données bulk MIDI entrantes jusqu'à ce que vous appuyiez sur [EXIT].

1. Déplacez le curseur dans ❶ pour sélectionner un endroit de données vide (marqué "-NEW-*") dans lequel les données MIDI bulk seront reçues. Si nécessaire, appuyez sur [F1] (Δ) ou [F2] (∇) pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut.

Il n'est pas possible de recevoir les données MDR dans un endroit qui contient déjà des données. Si vous souhaitez effacer ou remplacer par copie d'anciennes données MDR, appuyez sur [F4] (Del) pour les effacer les données.

2. Si vous le souhaitez, vous pouvez assigner un nom aux données en appuyant sur [F6] (Name). Un affichage apparaîtra, vous permettant d'entrer un nom MDR. Vous souhaitez exécuter l'entrée MDR à partir de l'affichage des noms.
3. Que vous ayez ou non assigné un nom aux données, appuyez sur [F8] (Go) pour commencer l'enregistrement des données MDR. La ligne inférieure de l'affichage indiquera "MDR Recording !"
4. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre dispositif MIDI et faites lui transmettre le type de données MIDI bulk souhaitées. Comme le SY99 reçoit les données, le nombre de blocs reçus sera indiqué à la ligne inférieure de l'affichage. Vous souhaitez transmettre peut-être n'importe quel numéro de message MIDI bulk (F0-F7) de n'importe quel numéro de dispositif, et ils seront tous reçus dans la série actuellement sélectionnée de données par bloc.
5. Lorsque le dispositif externe a fini de transmettre les données, appuyez sur [EXIT]. La ligne inférieure de l'affichage du SY99 indiquera "Completed!".

Si le SY99 n'a reçu aucune donnée par bloc MIDI, la ligne inférieure de l'affichage indiquera "Recording canceled!". Assurez-vous que le dispositif externe est en train de transmettre les données bulk, vérifiez les connexions MIDI et essayez à nouveau.

Remarques: Les données MIDI bulk reçues dans la mémoire MDR du SY99 sont préservées même à la mise hors tension. Cependant, par précaution contre les accidents, nous suggérons que vous utilisiez l'opération 3. *Save to disk* pour sauvegarder les données de la mémoire MDR dans un fichier de disquette.

MIDI DATA RECORDER

3. Load from disk

Sommaire: Cette opération permet de charger un fichier de disquette constitué de 99 séries de données bulk dans la mémoire MDR du SY99.

Procédure:

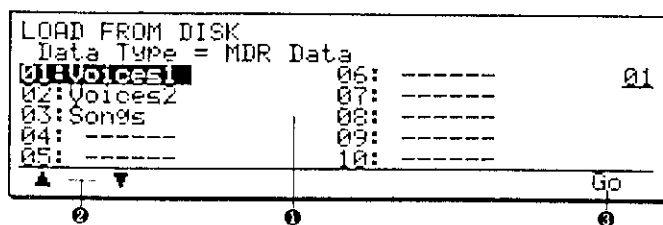
A partir de : répertoire d'opérations MIDI data recorder utility (JUMP #830)

Sélectionnez : 03: Load From Disk

Sélectionnez : le numéro de fichier MDR à charger

Pour charger : le fichier MDR dans la mémoire MDR, appuyez sur [F8] (Go)

Pour quitter : sans charger, appuyez sur [EXIT].



- ❶ File name: (1-99): Ceci affiche le numéro et le nom de chaque fichier MDR de la disquette.

- ❷ Appuyez sur [F1] (Δ) ou [F2] (▽) pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut.
 ❸ Lorsque vous avez appuyé sur [F8] (Go), le fichier MDR sélectionné sera chargé dans la mémoire MDR du SY99.

Procédure de chargement: Cette opération ne chargera que les fichiers sauvegardés à l'aide de l'opération 4. *Save to disk*. Le fichier chargé contient 99 séries de données MDR au maximum, dont chacun d'entre eux contient un ou plusieurs blocs de données bulk. Toutes les séries de données contenues précédemment dans la mémoire MDR seront effacées par copie par le fichier nouvellement chargé. Il n'est pas possible de charger des séries individuelles de données à partir d'un fichier MDR.

- Déplacez le curseur dans ❶ pour sélectionner un fichier de disquette (1-99). Si nécessaire, appuyez sur [F1] (Δ) ou [F2] (▽) pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut.
- Appuyez sur [F8] (Go) pour charger le fichier MDR actuellement sélectionné dans la mémoire MDR.

MIDI DATA

4. Save to disk

Sommaire: Cette opération permet de sauvegarder l'ensemble des 99 séries de données de la mémoire MDR du SY99 dans un fichier de disquette.

Procédure:

A partir de : répertoire d'opérations MIDI data recorder utility (JUMP #830)

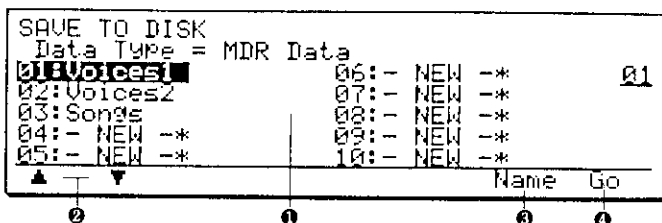
Sélectionnez : 04: Save to Disk

Sélectionnez : le numéro de fichier MDR dans lequel les données MDR seront sauvegardées

Spécifiez : un nom pour le fichier si vous le souhaitez

Pour sauvegarder : les données MDR dans un fichier, appuyez sur [F8] (Go)

Pour quitter : sans sauvegarder, appuyez sur [EXIT].



- ❶ File name: (1-99): Ceci affiche le numéro et le nom de chaque fichier MDR de la disquette et le nom assigné aux

données de fichier lorsqu'on appuie sur [F6] (Name) comme expliqué ci-dessous.

- ❷ Appuyez sur [F1] (Δ) ou [F2] (▽) pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut.
 ❸ En appuyant sur [F6] (Name), vous pouvez assigner un nom au fichier sélectionné.
 ❹ Lorsque vous appuyez sur [F8] (Go), toutes les données de la mémoire MDR du SY99 seront sauvegardées dans le fichier spécifié.

Procédure de chargement: Avant que cette opération puisse être utilisée, la mémoire MDR doit contenir les données reçues par l'opération 2 *Input* expliquée à la page 281. Cette opération sauvegardera l'ensemble des 99 séries de données de la mémoire MDR dans un fichier de disquette. Il n'est pas possible de sauvegarder des séries individuelles de données MDR dans un fichier.

- Déplacez le curseur dans ❶ pour sélectionner un fichier de disquette (1-99). Si nécessaire, appuyez sur [F1] (Δ) ou [F2] (▽) pour faire défiler l'affichage de haut en bas ou de bas en haut.
- Si vous souhaitez spécifier un nom pour le fichier reportez-vous à la section "Save to Disk filename" à la page 271.
- Appuyez sur [F8] pour sauvegarder les données MDR dans le fichier.

MIDI DATA RECORDER

5. Initialize MDR

Sommaire: Cette opération permet d'effacer toutes les données de l'enregistreur de données MIDI interne du SY99.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations MIDI data recorder utility (JUMP #830)

Sélectionnez : l'opération 05: Initialize MDR

Pour exécuter : l'opération initialize, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans initialiser, appuyez sur [NO].

Appuyez sur [YES] si vous êtes sûr de vouloir initialiser la mémoire MDR interne. Toutes les données seront effacées de la mémoire MDR du SY99. Remarquez que les données effacées de cette façon sont irrémédiablement perdues et ne peuvent être récupérées.

L'opération d'initialisation MDR n'affectera pas les données stockées en mémoire allouée comme zone de mémoire d'échantillon.

INITIALIZE MDR

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Master control utility

JUMP #831

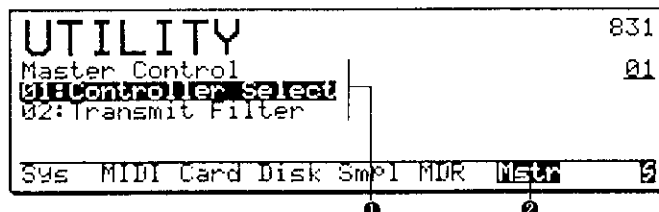
Sommaire: Les opérations Master Control utility vous permettent de sélectionner des configurations master control, des paramètres edit setup et de spécifier les canaux sur lesquels chaque type de données est transmis.

Procédure:

A partir de : System utility (JUMP #800)
 MIDI utility (JUMP #806)
 Card utility (JUMP #812)
 Disk utility (JUMP #816)
 Sample utility (JUMP #826)
 MDR utility (JUMP #830)

Appuyez : sur [F7] (Mstr) (JUMP #831)

Sélectionnez : l'opération master control utility désirée et appuyez sur [ENTER].



❶ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner l'une des opérations suivantes et appuyez ensuite sur [ENTER].

01: Controller Select: Sélectionne une ou plusieurs configurations master control MIDI et les paramètres de configuration d'édition.

02: Transmit Filter: Spécifie les types de données transmises et les canaux sur lesquels ces données sont transmises lorsque le SY99 se trouve en mode master control.

❷ Pour passer à un mode utility différent, appuyez sur [F1]-[F6]. Pour sélectionner une opération du répertoire actuellement affiché, maintenez [SHIFT] et appuyez sur une touche de fonction.

MASTER CONTROL

1. Controller select

JUMP #832

Sommaire: Cette opération permet de sélectionner une ou plusieurs configurations master control MIDI et les paramètres de configuration d'édition.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations master control (JUMP #831)

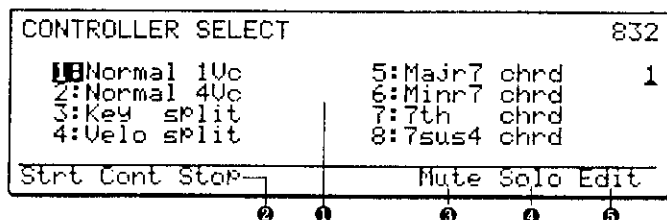
Sélectionnez : l'opération 1. Controller Select

Spécifiez : une configuration master control à activer, à désactiver ou à éditer

Pour activer : une configuration inactivée, appuyez sur [ENTER]

Pour désactiver: une configuration activée, appuyez sur [ENTER].

Pour éditer : une configuration control, appuyez sur [F8] (Edit).



❶ Cette zone affiche les noms assignés aux huit configurations master control. Déplacez le curseur sur un numéro setup et appuyez sur [ENTER] pour activer ou désactiver la configuration sélectionnée. Reportez-vous à l'explication de la fonction *Activation* ci-dessous.

❷ Appuyez sur [F1] (Strt), [F2] (Cont) ou [F3] (Stop) pour transmettre un message start, continue ou stop à un séquenceur externe ou une boîte à rythmes via la borne MIDI OUT.

❸ Appuyez sur [F6] (Mute) pour activer et désactiver le mode Mute. Reportez-vous à l'explication de *Mute mode*, ci-dessous.

❹ Appuyez sur [F7] (Solo) pour activer et désactiver le mode Solo. Reportez-vous à l'explication de *Solo mode*, ci-dessous.

❺ Appuyez sur [F8] (Edit) pour éditer la configuration master control sélectionnée. Reportez-vous à l'explication de *Controller edit*, ci-dessous.

Activation: Le nom d'une configuration control activée sera affiché en couleurs inversées et les DEL program select s'allumeront pour indiquer les canaux MIDI sur lesquels la configuration transmet. Vous pouvez désactiver la configuration en la sélectionnant à nouveau ou en sélectionnant une configuration différente.

Une configuration control se compose de quatre zones, chacune avec son propre canal de transmission, les courbes de vélocité et aftertouch, la transposition et les limites de note et de vélocité. Une variété de messages initiaux (bank select, program change, volume principal et une série de données MDR) peut être également spécifiée pour la transmission par chacune des quatre zones lorsque la configuration control est activée.

Les fonctions master control du SY99 ne resteront activées que si l'affichage controller select ou controller edit apparaît.

Il est également possible d'activer une configuration control en entrant le numéro de cette configuration control à l'aide du pavé de touches numériques. Le fait d'entrer "0" à partir du pavé de touches numériques désactivera la configuration control.

Pour des détails sur les réglages de chaque configuration control, reportez-vous à l'explication de la fonction *Controller edit* ci-dessous.

Mode Mute: Lorsque Mute Mode est activé, vous pouvez appuyer sur les touches 1-16 program select pour étouffer un ou plusieurs canaux utilisés par la configuration control activée. Les DEL correspondant aux canaux étouffés clignoteront. Appuyez une nouvelle fois sur la touche program select pour désactiver la fonction mute pour le canal étouffé.

Mode Solo: Lorsque Solo Mode est activé, les DEL correspondant à tous les canaux clignoteront. Vous pouvez appuyer sur une touche 1-16 program select pour l'activation de la fonction mode Solo pour un canal sélectionné. La DEL correspondant à cette touche s'allumera de façon permanente et seul le canal correspondant transmettra les données.

N.B.: Il est également possible d'utiliser la fonction master control et le séquenceur du SY99 au même moment en mode Song ou Pattern Play. Il n'est cependant pas possible d'utiliser les fonctions master control lors de l'enregistrement à l'aide du séquenceur du SY99.

Si vous appuyez sur [RECORD] alors qu'une configuration setup est activée, la configuration sera désactivée pendant que le séquenceur enregistre. Lorsque vous appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement, la configuration control sera activée automatiquement.

Controller edit: Lorsque vous enfoncez [F8] (Edit), l'affichage ressemblera au suivant:

1:Normal 1Vc=			----- 833		
			MIDI-1 ON		MIDI-2 OFF
1ch.	Vel.	Aft	1	1	1
Bank Sel.	PC#		off	off	off
Vol.	MDR.	XPs	off	off	off
Note Limit			C -2	G 8	C -2 G 8
Vel Limit			1	127	1 127
1-2	3-4		Init	Name	Mute Solo Dir
1	5		6	2	7 8 9 10 4

- 1 Cette zone affiche le numéro et le nom de la configuration master control sélectionnée.
- 2 A cet endroit, vous pouvez sélectionner la voix ou le multi du SY99 qui sera joué par le clavier du SY99 lorsque cette configuration control est sélectionnée.
- 3 Chaque zone de la configuration control peut être activée ou désactivée. Si une zone est désactivée, elle ne transmettra pas de données.
- 4 Spécifiez comment chacune des quatre zones transmettra les données. Pour des détails, reportez-vous à l'explication *Données de configuration control*, ci-dessous.
- 5 Pour éditer les zones 1 et 2, appuyez sur [F1] (1-2). Pour éditer les zones 3 et 4, appuyez sur [F2] (3-4).
- 6 Pour initialiser tous les réglages de la configuration control, appuyez sur [F4] (Init). Lorsqu'une configuration est initialisée, les valeurs pour "Normal 1Vc" préréglé en usine sont chargées sur la configuration. (Reportez-vous à l'explication *Présélections d'usine des configurations control sets*, ci-dessous.)
- 7 Pour éditer le nom, appuyez sur [F5] (Name). Pour des détails, reportez-vous à la section *Comment entrer des caractères*, à la page 30.
- 8 Appuyez sur [F6] (Mute) pour activer ou désactiver le mode Mute. Reportez-vous à la section *Mode Mute*, ci-dessus.
- 9 Appuyez sur [F7] (Solo) pour activer ou désactiver le mode Solo. Reportez-vous à la section *Mode Solo*, ci-dessus.
- 10 Appuyez sur [F8] (Dir) pour afficher un répertoire des voix et des multis du SY99.

Clavier: Lorsque le curseur est déplacé sur Note Limit au sein d'une zone, "Kbd" apparaîtra pour [F3]. Appuyez sur [F3] (Kbd) pour entrer les données à l'aide du clavier.

UTILITY MODE

Données de configuration control: Chacune des quatre zones d'une configuration control contient les types de données suivantes.

ON/OFF: Les zones qui sont désactivées ne transmettront pas de données.

Transmit channel (1...16): Les données pour la zone seront transmises sur ce canal MIDI.

Velocity curve (1...4): Détermine le rapport entre la vitesse note-on des notes jouées et la vitesse note-on des notes transmises par cette zone. (Reportez-vous à la section System utility 2. *Velocity set*, page 253.)

Aftertouch curve (1...4): Détermine comment la pression sur le clavier sera transmise comme messages channel aftertouch par cette zone.

Bank Select (off, 0...16384): Un message bank select de ce numéro sera transmis par cette zone lorsque la configuration control est sélectionnée.

Program Change (off, 1...128): Un message de changement de programme de ce numéro sera transmis par cette zone lorsque la configuration control est sélectionnée.

Volume (off, 0...127): Un message de volume (changement de commande 7) sera transmis par cette zone lorsque la configuration control est sélectionnée.

MDR data set (off, 1...99): La série spécifiée de données bulk sera transmise lorsque la configuration control est sélectionnée. Reportez-vous à la section MIDI data recorder utility, page 279). S'il y a un volume important de données bulk dans la série de données MDR sélectionnée, il peut y avoir un retard perceptible lorsque ces données sont transmises avant que le clavier ne réponde à votre jeu.

Transpose: (-64 ... + 64): Les notes transmises par la zone seront transposées de cette quantité.

Note Limit (C-2...G8): La zone ne transmettra que les notes dont le numéro figure dans cette plage.

Velocity Limit (1...127): La zone ne transmet que les notes avec une vitesse note on comprise dans cette plage.

Présélections d'usine des configurations control: Les huit configurations suivantes ont été programmées pour votre SY99 à leur sortie d'usine:

Nom de configuration	Description
Normal 1Vc	Sortie MIDI normale. Ces réglages sont chargés par l'opération initialize.
Normal 4Vc	Sortie MIDI à quatre canaux simultanés
Key split	Sortie à deux canaux pour chacune des deux moitiés supérieures et inférieures du clavier; point de partage du clavier au centre.
Velo split	Sortie à deux canaux. Partage à la valeur médiane de vitesse.
Majr7 chrd	Transposition de la sortie en structure d'accord de 7ème majeure.
Minr7 chrd	Transposition de la sortie en structure d'accord de 7ème mineure.
7th chrd	Transposition de la sortie en structure d'accord de 7ème.
7sus4 chrd	Transposition de la sortie en structure d'accord de 7ème suspendu 4ème.

Nous recommandons de sauvegarder tous ces réglages sur disquette ou carte de donnée étant donné qu'ils seront perdus après l'édit.

Tableau de configuration control: Vous pouvez copier le tableau à la page suivante pour conserver les enregistrements de vos propres réglages.

Sommaire: Editez les réglages de la commande sélectionnée pour spécifier comment elle transmettra les données dans chacune de ses quatre zones.

Configuration master control	Voix/multi interne			
	MIDI-1	MIDI-2	MIDI-3	MIDI-4
	off/on	off/on	off/on	off/on
Canal de transmission	(1...16)			
Courbe de vélocité	(1...4)			
Courbe aftertouch	(1...4)			
Numéro Bank Select	(off, 0...16384)			
Numéro Program Change	(off, 0...128)			
Volume	(off, 0...127)			
Série données MDR	(off, 0...99)			
Transposition	(-64...+64)			
Limite de note	(C-2...G8)			
Limite de vélocité	(1...127)			

MASTER CONTROL

2. Transmit filter

JUMP #837

Sommaire: Spécifie si chaque type de données MIDI sur chaque canal sera transmis ou non en mode master control

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations master control utility (JUMP #831)

Sélectionnez : l'opération 2. Transmit Filter (JUMP#837)

Spécifiez : si chaque type de messages sera transmis sur chaque canal.

❶ Déplacez le curseur dans cette zone et spécifiez si les messages Program Change, Control Change, Pitch Bend, Sustain, Aftertouch ou Main Volume seront transmis à partir de chaque canal par les commandes master. Un symbole "x" indique que les données ne seront pas transmises.

Les réglages de filtre dans cet affichage sont communs à l'ensemble des huit commandes et ne sont effectives qu'en mode master control.

TRANSMIT FILTER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	837
Prog Chg	x	x	x	x	x	x	x	x
Cont Chg
P Bender	x	x	.	☒
Sustain	x	x	x	x
Aft Tuch
M Volume	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

❶

ANNEXE

Cette section contient diverses informations supplémentaires qui peuvent être utiles aux utilisateurs expérimentés et aux programmeurs.

Sommaire de cette section	Page
Explication des voix présélectionnées et internes	292
Tableau des multis présélectionnés	299
Liste des voix de percussion présélectionnées	300
Algorithmes AFM	302
En quoi le SY99 diffère-t-il du SY77	308
Utilisation de la synthèse hybride RCM	310
Utilisation des échantillons chargés pour créer une voix	312
Utilisation des fonctions master control	314
Utilisation des fonctions MDR	316
Messages d'erreur	318
Extensions de noms de fichier	322
Standard MIDI file format	323
Cartes d'expansion	325
Fiche technique	326
Index	327

Explication des voix présélectionnées et internes

Preset 1

- | | |
|--|--|
| <p>A01 AP!Rocks: Piano rock brillant, idéal pour des accords puissants et jeu en solo. MW1 = Niveau chorus mix; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Reverb wet/dry.</p> <p>A02 AP!CrsRock: Piano rock avec chorus, idéal pour les ballades. MW1 = Quantité Pan LFO et Detune; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de mélange Reverb.</p> <p>A03 AP!Concert: Piano à queue chaleureux pour classique et jazz. MW1 = Pan LFO et temps de réverbération; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de mélange Reverb.</p> <p>A04 AP!StgLayr: Piano à queue et cordes en superposition, idéal pour les ballades, etc. MW2 = Coupure de filtre.</p> <p>A05 EP!76Stage: Piano électrique, comme un piano de scène classique. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Commande EG Bias de la clarté, fréquence et profondeur de phasing.</p> <p>A06 EP: Classic: Piano électrique dans le style du piano électrique original du DX7. MW1 = Profondeur PM chorus; DE = Trémolo.</p> <p>A07 EP: NiteHwk: Piano électrique numérique contemporain. MW1 = Vibrato; DE = Niveau de mélange Reverb.</p> <p>A08 EP: Belrose: Piano électrique traditionnel avec harmoniques supérieures numériques de sons de cloches. MW1 = Vibrato; MW2 = Fréquence et profondeur de chorus.</p> <p>A09 EP!BellRng: Piano électrique numérique contemporain avec son de clochettes au lieu des sons métalliques habituels. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.</p> <p>A10 EP: DXism: Piano électrique solide. Idéal pour les accompagnements puissants sans interférer avec les autres instruments. MW1 = Pan LFO et profondeur PM de chorus; MW2 = Coupure de filtre; DE = Temps de réverbération.</p> <p>A11 EP!GrnDual: Piano électrique classique FM avec piano à queue en superposition. MW1 = Vibrato; MW2 = Niveau mix chorus.</p> <p>A12 EP!VoxLayr: Piano électrique contemporain numérique et pad vocal avec souffle marqué en superposition. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry de Effet 1.</p> | <p>A13 KY!Smokey: Voix de clavier numérique épaisse et totale idéale dans de nombreux styles musicaux. MW1 = Fréquence et profondeur de modulation de chorus; MW2 = Coupure de filtre et Pan LFO.</p> <p>A14 KY!CrsClav: Voix de clavier numérique puissante, avec caractère à percussion similaire à un clavicorde. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et Pan LFO.</p> <p>A15 KY!Clavint: Clavicorde clair traditionnel. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Profondeur PM chorus, mélange sortie Wet/Dry de Effet 2.</p> <p>A16 KY!ResoClv: Clavicorde résonant pour accompagnements et solos. MW1 = Vibrato et Pan LFO; MW2 = Coupure de filtre; DE = Profondeur de modulation de St.-Phase.</p> <p>B01 SP: Alaska: Rappelle le pad synthétique CS80 avec portamento. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange sortie wet/dry de Effet 2.</p> <p>B02 SP!SawPad: Pad de dents de scie analogique idéal pour les pads et suites avec Sustain. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.</p> <p>B03 SP!Square: Pad d'ondes carrées sinusoïdales analogiques, idéal pour les pads et suites avec Sustain ou mouvement. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.</p> <p>B04 SP!Elegant: Pad synthé numérique avec harmoniques supérieures claires aérées MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et niveau pour Effet 2.</p> <p>B05 SP: DigiPad: Pad chaleureux avec attaque à percussion résonante. MW1 = Vibrato et Pan LFO; MW2 = Coupure de filtre; DE = Fréquence de modulation et profondeur de l'effet symphonique.</p> <p>B06 SP!Lashed: Pad chaleureux complet avec attaque lente et déplacement de filtre. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.</p> <p>B07 SP!Sweeper: Pad expressif avec attaque très lente et déplacement de filtre résonant. MW2 = Coupure de filtre; DE = Temps de réverbération; AFT = Vibrato.</p> |
|--|--|

- B08 SPiFlash: Pad contemporain et effet musical avec harmonique dramatique et déplacement de filtre. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- B09 SPiHrpsiPd: Pad numérique avec attaque de clavicorde idéal pour les accompagnements. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- B10 SP.Skylane: Pad atmosphérique avec boucles EG et filtre résonant. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Profondeur de modulation de l'effet symphonique.
- B11 SPiArpeggi: Pad numérique clair avec évolution harmonique vectorielle pour être utilisé dans les parties avec Sustain. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- B12 SPiVecktar: Autre pad numérique avec évolutions vectorielles harmoniques pour être utilisé dans les parties avec Sustain. MW1 = Profondeur PM de chorus. MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Effet 2.
- B13 SP.Crystal: Pad très clair avec grande résolution. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- B14 SPiTwinks: Pad avec souffle marqué en évolution avec attaque à percussion de type son de cloche. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus; VEL = EQ High Gain.
- B15 SP.Polydor: Pad en évolution lente avec attaque métallique. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de mélange de retard.
- B16 SPiWarmJet: Pad analogique chaleureux et harmoniques supérieures avec souffle marqué. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- C01 BRiTrmpSec: Section de trompettes claire. MW1 = Vibrato et trémolo. MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix symphonique.
- C02 BR:BigBand: Big Band complet avec trompettes, saxophones et trombones. MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus; AFT = Vibrato.
- C03 BRiJazzTmp: Trompette solo pour jazz et classique. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de mélange flange
- C04 BR.MuteTmp: Une trompette expressive atténuée pour solos. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et niveau de mélange Aural Exciter.
- C05 BRiFrHorns: Une section de cors d'harmonie. DE = Mélange sortie Wet/Dry EFF1; AFT = Vibrato et coupure de filtre.
- C06 BRiDrkHorn: Cor d'harmonie expressif solo. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de mélange de retard.
- C07 BRiAzen 16: Section de cuivre analogique, octave basse. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Effet 2.
- C08 BR:DaBurbs: Section cuivre résonante avec plein d'effet. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus; VEL = EQ High Gain.
- C09 BR:Splatz: Section cuivre synthé sensible à la vitesse avec augmentation de clarté et "Flare" à des hautes valeurs de vitesse. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange sortie wet/dry EFF1.
- C10 BR: Pumped: Cuivre en dents de scie avec de nombreux effets. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- C11 BRiStrLayr: Ensemble de cuivres et de cordes chaleureux. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et Pan LFO; DE = Fréquence de modulation chorus et profondeur PM de chorus.
- C12 ST:Octaves: Grand ensemble de cordes en octaves. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- C13 ST: ChorAna: Ensemble de cordes "analogique" avec chorus. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et Pan Bias.
- C14 STiRosin: Ensemble de cordes acoustique clair avec forte réponse à la vitesse. MW1 = Vibrato; MW2 = Pan Bias; DE = Profondeur PM chorus.
- C15 STiQuartz: Petite section idéale pour quatuor, etc. MW1 = Vibrato et Pan LFO; MW2 = Coupure de filtre.
- C16 ST: Pizza: Section de cordes pizzicato. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre, trémolo et Pan LFO.
- D01 ST*Concert: Section de cordes symphoniques avec forte réponse à la vitesse. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- D02 ST*Chestra: Orchestre complet avec cuivres et cordes. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- D03 BR*Spitz: Gros ensemble de cuivres synthé. MW1 = Temps de réverbération; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Eff2; AFT = Vibrato.
- D04 ME*BigNeck: Unison d'orchestre, produit le meilleur effet quand il est joué en octaves. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- D05 PCiSnapper: Voix synthé avec gros effet de percussion. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Profondeur PM chorus.

ANNEXE

- D06 PC|Marimba: Variez MW1 et MW2, pour jouer ce marimba avec différents types de maillets. MW1 = Pan LFO et niveau Aural Exciter. MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Eff2.
- D07 PC|Vibes: Variez MW2, pour jouer ce vibraphone avec différents maillets. MW1 = trémolo, Pan LFO et profondeur AM chorus; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Eff2.
- D08 PC|MusicBx: Doux sons légers d'une boîte à musique. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- D09 PC|Tahiti: Tambours métalliques du Pacifique Sud. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- D10 PC: Cloche: Clochettes du sud de la France. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et temps de retard initial du canal gauche.
- D11 PC|Balan: Gamelan balinaï. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- D12 PC: Berim: Berimbau et Tabla de Bombay. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Coupure de filtre.
- D13 SE|Slither: Effet spécial en évolution de type vectoriel avec déplacement des harmoniques supérieures et boucles EG. MW1 = Vibrato; DE = Mélange Wet/Dry Effet 2.
- D14 DR Kits: Plusieurs kits de percussion. Un kit de base suit les assignations de note Yamaha RX. Ce kit comprend des Kiks traités (Multi-touche), caisses et tam-tams. Au-dessus du kit de base, des cymbales multi-touches et des sons de percussion électronique. Tous les kicks et caisses sont arrangés en quintes pour la facilité du jeu.
- D15 DR Perc: Série complète d'instruments de percussion latino-américain, africains et indiens. La plupart sont organisées en multi-touches pour faciliter le jeu des rythmes compliqués.
- D16 DR mixed: Un mélange de voix de percussion décrites précédemment. Les kits de percussion suivent les assignations de note de la voix D14. Les percussions se trouvent au-dessus des voix de percussions électroniques.

Preset 2

- A01 SC|Heretic: Superbe son envoûtant avec attaque de clochettes. MW1 = Vibrato; MW2 = Pan LFO, fréquence de modulation chorus et profondeur PM de chorus.
- A02 SC|AeroPno: Piano à queue avec superposition aérée synthé. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mod. FB Gain, VEL = Temps de réverbération.
- A03 SC: Juptier: Riche son synthé numérique raffiné. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Coupure de filtre; VEL = EQ high gain.
- A04 SC.RezWhap: Son de type analogique clair résonant. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- A05 SC:Plectar: Son clair pincé plein d'effet. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre, Pan LFO et trémolo; DE = Profondeur de modulation Flange et Mod FB Gain.
- A06 SC:Quatar: Autre son pincé, plus complet, mais toujours avec un caractère très numérique. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus, VEL = EQ High Gain.
- A07 SC|Plastiq: Son fort son avec attaque à percussion plastique. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- A08 SC|Tanjeln: Synthé résonant avec forte saveur ethnique. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- A09 SC:Gizmo: Synthé résonant avec caractéristiques vocales. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- A10 SC:Healing: Voix chaleureuse avec attaque à percussion. MW1 = Vibrato et Pan LFO; MW2 = Fréquence et profondeur de modulation Flange.
- A11 SC:Angelic: Son de voix aéré avec attaque numérique. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus; VEL = EQ High Gain..
- A12 CH|Glasine: Voix de cœur légère claire avec attaque à percussion de cloches par la vitesse. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = fréquence de modulation chorus.
- A13 CH:Itoipian: Choeur synthétique, excellent pour les pads. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Wet/Dry pour sortie 2.
- A14 CH.Vespers: Choeur d'hommes "Ooh" avec léger souffle. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Wet/Dry pour la sortie 1.

- A15 CH:Nebula: Grand chocur mixte avec traitement synthé. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- A16 CH:Witches: Chocur sombre avec souffle. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- B01 PL:Steel6: Guitare acoustique avec cordes métalliques. AFT = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Wet/Dry pour sortie 1; VEL = EQ High Gain.
- B02 PL:JazzGtr: Guitare acoustique idéale pour les solos jazz expressifs. MW1 = Modulation de phase; AFT = Vibrato.
- B03 PL:Nylon6: Guitare acoustique avec cordes en nylon. AFT = Vibrato.
- B04 PL:12Strng: Guitare acoustique à 12 cordes avec écho. AFT = Vibrato; DE = Mélange Wet/Dry pour la sortie 1.
- B05 PL:Eko12St: Guitare électro-acoustique à 12 cordes avec écho. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- B06 PL:Echoes6: Guitare électrique à 6 cordes avec écho. Idéal pour les arpèges et les accords. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Wet/Dry pour la sortie 1.
- B07 PL:Caster: Guitare électrique à 6 cordes avec écho. MW2 ajoute de la distorsion. Idéal pour les accompagnements, les mélodies ou les solos. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et Pan LFO; DE = Niveau de distorsion.
- B08 PL:SloLead: Guitare électrique distordue avec des harmoniques via la vélocité. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre, Pan LFO et niveau mélange de retard.
- B09 PL:RockAT: Guitare électrique distordue avec harmoniques de feedback via Aftertouch. Idéal pour les solos ou de voix de tête, ainsi que pour les accompagnements rythmiques. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau flange mix.
- B10 SL:SawLead: Voix synthé de tête en dents de scie analogique classique avec distorsion pour plus de tranchant. MW1 = Vibrato; MW2 = Pan LFO; DE = Niveau de distorsion.
- B11 SL:EchoSaw: Voix synthé de tête en dents de scie analogique classique avec réponse à la pression de touches Mono. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Wet/Dry pour la sortie 1.
- B12 SL:Duke: Voix synthé expressive de percussion avec importants retards stéréo. MW1 = Vibrato.
- B13 SL:Sync: Voix synthé de tête avec son "Oscillator Sync". MW1 = Vibrato Pan LFO; MW2 = Coupure de filtre; DE = Flange Modulation Feedback Gain.
- B14 SL:Square: Voix synthé de tête analogique classique d'onde carrée avec réponse de touches mono. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau flange mix.
- B15 SL:PulseWM: Modulation de largeur d'impulsion dans une voix synthé AFM de tête. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange effet 2.
- B16 SL:Lyle: Haute voix synthé mélodique avec souffle. MW1 = Vibrato; DE = Equilibre ER/Reverb.
- C01 BA:Picked: Basse électrique solide avec "bord" bien défini. Ajoute du chorus avec MW2. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- C02 BA:Slapped: Basse électrique slap claire et robuste. Ajoute du chorus avec MW2. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- C03 BA:Fingers: Basse électrique, jouée avec le bout des doigts. Ajoute du chorus avec MW2. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- C04 BA:Fretles: Basse expressive sans frettes AWM avec résolution idéale dans le registre haut. AFT = Vibrato; MW1 = Niveau effet 1.
- C05 BA:Classic: Basse expressive sans frettes AWM tout à fait dans le style de la basse sans frettes DX7. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; AFT = "Growl"; DE = Niveau mix chorus.
- C06 BA:Upright: Contrebasse acoustique avec bonne clarté et résolution. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Fréquence Mid EQ.
- C07 BA:DXSlap: Basse électrique claire, "Slaps" avec vélocité. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et Pan LFO; DE = Niveau chorus mix.
- C08 BA:Anabass: Basse synthé analogique avec "Punch". MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Flange Modulation Feedback Gain.
- C09 BA:ResoSyn: Basse synthé solide et très résonante. MW1 = Vibrato et Pan LFO; MW2 = Coupure de filtre.
- C10 BA:FatSyn: Basse synthé analogique multi-oscillation avec touches à réponse de touche mono. Large registre de timbre avec MW2. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau Symphonic mix; VEL = EQ High Gain.

ANNEXE

- C11 BA!Mogue: Variante des basses synthé classiques avec une attaque rapide de percussion. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de mélange Reverb.
- C12 OR!BJazzy: Orgue avec registres et de nombreuses fonctions pour performance live. Idéal pour les styles Jazz et Rock. MW1 = Vibrato, Pan LFO et vitesse de rotation de l'enceinte Leslie; MW2 = Coupure de filtre et niveau de mélange Reverb.
- C13 OR!BookerB: Autre orgue avec registres avec de fortes harmoniques supérieures et beaucoup d'air. MW1 = Vitesse de rotation de l'enceinte Leslie. MW1 = Coupure de filtre; AFT = Vibrato et trémolo; DE = Equilibre ER/Reverb.
- C14 OR!Deep: Orgue à registres avec surcharge, avec registre intermédiaire fort. MW1 = Pan LFO et vitesse de rotation de l'enceinte Leslie; MW2 = Coupure de filtre.
- C15 OR!Purple: Orgue rock classique distordu avec commande en temps réel de la distorsion. MW1 = Pan LFO et vitesse de rotation de l'enceinte Leslie. MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de distorsion.
- C16 OR!Bsilica: Grandes orgues à rangées multiples. MW2 = Coupure de filtre et Pan LFO.
- D01 WN!Tenor: Saxophone ténor expressif pour solos, s'épanouissant avec la plus de vélocité. MW1 = Vibrato, trémolo et Pan LFO; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de mélange Reverb; VEL = Niveau Aural Exciter.
- D02 WN!SaxSect: Ensemble saxo. AFT = Vibrato et trémolo; DE = Niveau mix chorus; VEL = EQ High Gain.
- D03 WN!Alto: Saxophone alto expressif pour solos, s'épanouissant avec plus de vélocité. MW1 = Vibrato, trémolo et Pan LFO; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de mélange Reverb; VEL = Niveau Aural Exciter.
- D04 WN!Soprano: Saxophone soprano expressif pour solos, s'épanouissant avec plus de vélocité. MW1 = Vibrato; AFT = Trémolo et coupure de filtre; DE = Niveau flange mix.
- D05 WN!Clarine: Clarinette solo. MW1 = Vibrato; AFT = Trémolo; DE = Niveau flange mix.
- D06 WN!PanPipe: Flûte de pan clairement délimitée avec souffle. MW1 = Vibrato, trémolo et modulation de filtre. MW2 = Coupure de filtre et Pan LFO; VEL = Low EQ Gain.
- D07 ME*Phantom: Pad synthé tourbillonnant en évolution. MW1 = Pan LFO et Pan Bias; MW2 = Coupure de filtre; AFT = Vibrato; DE = Mélange Wet/Dry pour la sortie 2.
- D08 ME!5thsMan: Attaque de quinte avec percussion/courbe, suivi de harmoniques supérieures tourbillonnantes en mouvement vectoriel et d'un pad maintenu en évolution. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Coupure de filtre; LFO = Fréquence de modulation flange et chorus.
- D09 ME*Emperor: Fanfare d'orchestre avec harmoniques supérieures tourbillonnantes avec boucles de type clochettes sur un pad maintenu. MW1 = Vibrato et trémolo.
- D10 ME!SloLoop: Pad sombre expressif d'ambiance avec harmoniques supérieures "feedback reverse" descendantes et plongeantes. MW1 = Vibrato; DE = Mélange Wet/Dry pour la sortie 1.
- D11 ME*Asia: Voix ethnique expressive avec large plage de sensibilité à la vélocité. MW1 = Vibrato et Pan LFO; MW2 = Coupure de filtre.
- D12 ME: Dreams: Attaque de voix glissante vers les cordes synthé à l'aide de quintes. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; LFO = Profondeur de modulation flange.
- D13 ME: Galaxy: Tourbillon vectoriel montant d'harmoniques en évolution. Ouvrir une filtre avec MW2 pour élargir le tout. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange Wet/Dry pour la sortie 1.
- D14 ME!Isis: Pad numérique avec attaque de cuivres suivie de boucles de cloches et déplacement complexe de spectre d'harmoniques supérieures. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- D15 ME!ZoZoid: Collisions métalliques interstellaires entourées de grésillements de radio et de bruits cosmiques répétés. Des notes en maintien dans les deux octaves supérieures du clavier sont idéales pour des mélodies avec accompagnements radio-isotopiques. MW1 = Vibrato.
- D16 ME*Thusian: Pad synthé chaleureux avec bruits de cloches répétés et autres percussions. Les octaves supérieures sont idéales pour des mélodies cosmiques avec souffle avec attaque de cloches. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.

Voix internes

- A01 SP:Eternal: Beau pad de cordes avec relâchement persistant. MW1 = Vibrato et pan LFO; MW2 = Coupure de filtre.
- A02 SP:Dreampd: MW1 = Pad synthé de chœur légèrement frissonnant. Vibrato et pan LFO; MW2 = Coupure de filtre; DE = Profondeur d'effet flange.
- A03 SP:Freeze: Pad synthé chatoyant. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan LFO.
- A04 SP:Polygar: Son de pad avec attaque nylon. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan LFO; DE = Profondeur d'effet flange.
- A05 SP:DarkPad: MW1 = Pad synthé d'ambiance. MW1 = Reverb high gain; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF2; AFT = Vibrato.
- A06 SP:Digi82: Doux pad synthé numérique. MW1 = Vibrato; MW2 = Niveau mix EFF2; DE = Niveau mélange EFF2.
- A07 SP:Digima: MW1 = Pad avec attaque de cloches. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF2.
- A08 SP:SynStr: Pad synthé de cordes dramatique. MW1 = Fréquence de modulation et vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan LFO.
- A09 SC:Magic: Un son mignon résonant. MW1 = Fréquence de modulation et vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan LFO; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF2.
- A10 SC:DnzStb: Synthé tranchant. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Profondeur PM chorus; VEL = Niveau EFF2.
- A11 SC:SlapClv: Slap et clav combinés. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- A12 SC:Analogy: Synthé oscillé. MW1 = Coupure de filtre; MW2 = Vibrato; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF1.
- A13 SC:Steps: Maintenez la touche enfoncée pour un autre son. MW1 = Vibrato. MW2 = Coupure de filtre, niveau EFF2 et mid gain LFO.
- A14 SC:DigiStb: Son métallique agressif. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix reverb EFF2.
- A15 CH:ChorWn: MW1 = Son frais de chœur. MW1 = Vibrato; MW2 = Fréquence de modulation, pan LFO et niveau delay; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF2.
- A16 CH:OooAh: MW1 = Oh! de femmes et ah! d'hommes. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange sortie wet/dry des effets.
- B01 AP'Bright: Piano numérique brillant. MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix reverb.
- B02 EP:BelEP: Piano électrique avec attaque de cloches. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry des effets.
- B03 EP:HrpPhon: Piano électrique avec éléments de harpe et de piano. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre, pan LFO et niveau mélange effet symphonique; DE = Mélange de sortie wet/dry reverb.
- B04 EP:DualDA: Piano électrique dur avec attaque stéréo. MW1 = Vibrato et pan LFO; MW2 = Coupure de filtre et niveau mélange effet symphonique; DE = niveau mélange reverb.
- B05 OR:Ghosty: Orgue avec touche d'orgue à vapeur. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix EFF2.
- B06 KY:Squeeze: Accordéon classique. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- B07 SL:PrtaSaw: Synthé de tête résonant. MW1 = Fréquence de modulation et vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan LFO; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF1.
- B08 SL:OctSqu: Synthé de tête carré en octaves. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre. DEV = Niveau mix flange.
- B09 Strg:Pad: Pad calme de cordes. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan bias.
- B10 ST:ClassStr: Section de cordes classique élégante. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan bias; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF2.
- B11 ST:Tremolo: Cordes d'orchestre tremblantes. MW2 = Coupure de filtre et pan LFO; DE = Mélange de sortie wet/dry des effets; AFT = Trémolo.
- B12 ST:Qk Syns: Section de cordes jouant en octaves. MW2 = Coupure de filtre; DE = Fréquence de modulation chorus. AFT = Vibrato.
- B13 ST:Violin: Violon solo avec commande subtile d'aftertouch; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mélange effet symphonique; AFT = Vibrato.
- B14 ST:Cello: Violoncelle expressif. Coupure de filtre; DE = Niveau mélange effet symphonique. AFT = Vibrato.
- B15 BR:HouseAT: Cuivre avec modulation d'aftertouch. MW1 = Vibrato; DE = Niveau mélange effet symphonique; AFT = Coupure de filtre.
- B16 BR:SfzSwel: Cuivre avec attaque sforzando. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre, DE = Temps de réverbération et mélange de sortie wet/dry des effets.

ANNEXE

- C01 BA:FrtsBs: Basse moelleuse sans frettes avec un léger retard. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix echo.
- C02 BA:Picky: Basse grasse avec attaque dure. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan LFO; DE = Mélange de sortie wet/dry des effets.
- C03 BA:Roque: Basses électrique et synthé ensemble. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix flange et mélange de sortie wet/dry de EFF2.
- C04 BA:VelSlap: Basse avec attaque slap contrôlée par vélocité. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan LFO; DE = Niveau mix chorus.
- C05 BA:Stile: Son de contrebasse devenant plus dur avec la vélocité. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan LFO; DE = Niveau mix flange et niveau de sortie wet/dry des effets.
- C06 BA:Upright: Son de contrebasse réaliste. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix reverb.
- C07 BA:Serious: Son de basse analogique gras. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF2.
- C08 BA:DgiWild: Basse au son dur. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- C09 PL:Elktrik: Guitare distordue avec retard ping-pong. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = mid et treble gain EFF1.
- C10 PL:MedHed: Guitare de tête, parfaite pour les solos. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = mid et treble gain EFF1.
- C11 PL:OvDrive: Guitare avec saturation modulée par aftertouch. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Fréquence de modulation flange et mélange de sortie wet/dry de EFF2.
- C12 PL:Stratus: Son de guitare clair à simple bobine. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF1.
- C13 PL:Elmute: Son de guitare gras étouffé. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre.
- C14 PL:Velmute: Guitare avec étouffement contrôlé par l'aftertouch. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- C15 PL:Harp: Son de harpe classique. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mélange effet symphonique; VEL = EQ High gain.
- C16 PL:LAPizzi: Superbe pizzicato. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau d'effet mix EFF2.
- D01 WN:HrdAlto: Sax alto à frappe dure. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry reverb.
- D02 WN:HrdTenr: Sax tenor sensible à la vélocité. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry reverb.
- D03 WN:BariSax: Sax baryton avec souffle. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry reverb; VEL = EQ High Gain.
- D04 WN:AmpHarp: Harpe blues avec légère suramplification. MW1 = Vibrato et trémolo; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau de distorsion.
- D05 SP*MoonPad: Pad synthé avec chœur en évolution. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Fréquence de modulation chorus.
- D06 ME*Cosmos: Sons synthé ascendants avec harmoniques inférieures de bas de plage menaçantes. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre et pan LFO; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF2.
- D07 ME*Aurola: Pad cosmique avec effets numériques sensibles à la vélocité. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF1.
- D08 ME:Galaxy: Le synthétiseur galactique. MW1 = Mélange de sortie wet/dry de EFF2; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF2; AFT = Vibrato.
- D09 ME*Catrsis: Ambiance synthé de frisson en évolution. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry de EFF2.
- D10 SE:Astral: Pad synthé en évolution dans l'espace interstellaire. MW1 = Coupure de filtre; DE = Mélange de sortie wet/dry reverb.
- D11 KY*Harpsi: Clavecin réaliste. MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix reverb.
- D12 BR:Fall: Section de cor descendante. MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mélange effet symphonique et mélange de sortie wet/dry reverb.
- D13 PL*VelGtr: Guitare excentrique sensible à la vélocité. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix chorus.
- D14 KS:Angl+MW2: Basse orgue et voix de tête synthé, avec point de partage en C3. MW1 = Vibrato; MW2 = Coupure de filtre; DE = Niveau mix delay.
- D15 KS:Pad/Sax: Pad synthé et voix sax, avec point de partage en F3. MW2 = Coupure de filtre et pan bias.
- D16 KS*JazComb: Basse avec cymbale sensible à la vélocité et piano avec section de cor sensible à la vélocité, avec point de partage en C3.

Tableau des multis présélectionnés

Numéro	Nom de multi	Numéro de voix							
		01	02	03	04	05	06	07	08
		09	10	11	12	13	14	15	16
01	Popular Tune	EP GrnDual	BA Picked	AP StgLayr	EP:Classic	PL:Echoes6	PL 12Strng	SP Elegant	ST:Octaves
		BR:BigBand	WN Tenor	CH:Itopian	SL:EchoSaw	off	off	DR Perc	DR Kits
02	Funky Tune	KY CrsClav	BA:DXSlap	AP Rocks	EP BellRng	PL:Caster	BR:BigBand	BR:Pumped	SL Sync
		off	off	off	off	off	off	DR Perc	DR Kits
03	Ballade	EP:Classic	BA:Classic	AP StgLayr	SC:Healing	PL 12Strng	SP Twinks	SP Square	ST Rosin
		WN Soprano	WN PanPipe	SL:Duke	CH Glasine	off	off	DR Perc	DR Kits
04	House	SC PlastiQ	BA Mogue	AP CrsRock	SC:RezWhap	PC Snapper	SP Vecktar	BR:DaBurbs	SL:SawLead
		off	off	off	off	off	off	DR Perc	DR Kits
05	Standard Rock	EP 76Stage	BA Picked	AP Rocks	PL:Caster	PL RockAT	off	off	off
		off	off	off	off	off	off	off	DR Kits
06	American Rock	OR Deep	BA Slapped	AP Rocks	EP:Dxism	KY Clavint	SP SawPad	PL:Echoes6	PL RockAT
		WN Tenor	off	off	off	off	off	off	DR Mixed
07	Combo Jazz	AP Concert	BA:Upright	PL JazzGtr	WN Alto	off	off	off	off
		off	off	off	off	off	off	off	DR Mixed
08	Horn Jazz Quintet	PL JazzGtr	BA:Upright	AP Rocks	WN Alto	WN Tenor	WN Soprano	BR JazzTmp	BR:MuteTmp
		off	off	off	off	off	off	DR Perc	DR Mixed
09	Big Band Jazz	AP Rocks	BA Fingers	PL JazzGtr	OR Bjazzy	WN Alto	WN Tenor	WN Soprano	WN SaxSect
		BR JazzTmp	BR:MuteTmp	BR TrmpSec	BR:BigBand	off	off	DR Perc	DR Mixed
10	Sound Track	ME*Emperor	BA:Classic	AP stgLayr	SC Angelic	SC:Jupiter	SC:Gizmo	SC AeroPno	CH:Itopian
		ME:Dreams	ME:Galaxy	SP:Alaska	SP Flash	SP:Skylane	SP Arpeggi	SP:Polydor	DR Mixed
11	Orchestra	ST*Chestra	ST*Concert	ST Quartz	ST Pizza	ST Rosin	CH:Itopian	CH:Vespers	CH:Nebula
		ME*BigNeck	BR TrmpSec	BR FrHorns	BR Azen 16	WN Clarine	SC:Angelic	DR Perc	DR Kits
12	Baroque	ST Quartz	SP HrpsiPd	ST*Concert	ST:Pizza	off	off	off	off
		off	off	off	off	off	off	off	off
13	Wind Ensemble	WN Clarine	WN Tenor	WN Alto	WN Soprano	WN PanPipe	PL 12Strng	ST:Pizza	SC Heretic
		EP GrnDual	BA:Frctles	off	off	off	off	DR Perc	DR Kits
14	Tropical	PC Tahiti	BA Picked	EP BellRng	SC Heretic	PC Balan	PC:Cloche	PC Marimba	PC:Vibes
		BR TrmpSec	WN PanPipe	WN Soprano	OR BookerB	off	off	DR Perc	DR Kits
15	Ethnic	PC:Berim	BA:Classic	EP:NiteHwk	SC Tanjeln	PC Balan	PC MusicBx	PC Marimba	WN PanPipe
		ME*Asia	ME Isis	ME*Phantom	ME ZoZoid	ME*Thusian	ME 5thsMan	DR Perc	DR Kits
16	Folk	PL Steel6	BA:Upright	AP Concert	PL 12Strng	WN Clarine	WN PanPipe	off	off
		off	off	off	off	off	off	DR Perc	DR Kits

P1: Preset 1 P2: Preset 2

Répartition des voix de percussion présélectionnées

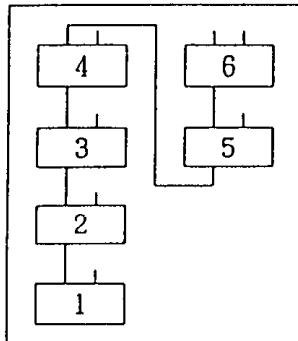
Drum Set	Preset1-D14 Dr Kits		Preset1-D15 Dr Perc		Preset1-D16 Dr Mixed	
Numéro de note	Nom de forme d'onde	Numéro	Nom de forme d'onde	Numéro	Nom de forme d'onde	Numéro
E0	BD 4	89	Timpani	148	Tom 5	108
F0	BD 4	89	Timpani	148	Tom 5	108
G0	F#0	89	NoisePrc	128	BD 4	89
	BD 1	86	AnlgPerc	127	Tom 5	108
A0	G#0	86	NoisePrc	128	BD 1	86
	BD 3	88	AnlgPerc	127	BD 3	88
B0	A#0	88	AnlgPerc	127	SD 1	94
	Tom 2	105	AnlgPerc	127	Tom 2	105
C1	Tom 2	105	Cowbell2	123	Tom 2	105
D1	C#1	101	Cowbell2	123	SD 8	101
	Tom 1	104	Cowbell2	123	Tom 1	104
E1	D#1	99	Scratch	129	SD 6	99
	SD 2	95	Scratch	129	SD 2	95
F1	Tom 1	104	Scratch	129	Tom 1	104
G1	F#1	94	Berimbau	131	BD 1	86
	BD 2	87	Berimbau	131	BD 2	87
A1	G#1	86	Tabla Hi	143	BD 1	86
	BD 2	87	Tabla Hi	143	BD 2	87
B1	A#1	100	Tabla Hi	143	SD 7	100
	Tom 4	107	Tabla Hi	143	Tom 4	107
C2	Tom 4	107	Cga Lo	136	Tom 4	107
D2	C#2	96	Cga Lo	136	SD 3	96
	Tom 3	106	Cga Lo	136	Tom 3	106
E2	D#2	103	Cga Lo	136	SD side	103
	SD 4	97	Cga Lo	136	SD 4	97
F2	Tom 3	106	Cga Hi	134	Tom 3	106
G2	F#2	120	CgaLoSlp	137	Claps 1	120
	HH light	111	Cga Hi	134	HH light	111
A2	G#2	124	Cga Hi	134	Tambrn	124
	HH mid	112	Cga Hi	134	HH mid	112
B2	A#2	113	HiCgaSlp	135	HH heavy	113
	HH open	114	Timbale1	146	HH open	114
C3	HH foot	110	Timbale1	146	HH foot	110
D3	C#3	117	Timbale1	146	Crash	117
	Crash	117	Timbale1	146	Crash	117
E3	D#3	118	Timbale2	147	Ride	118
	Ride	118	Timbale1	146	Ride	118

Drum Set		Preset1-D14 Dr Kits		Preset1-D15 Dr Perc		Preset1-D16 Dr Mixed	
Numéro de note		Nom de forme d'onde	Numéro	Nom de forme d'onde	Numéro	Nom de forme d'onde	Numéro
F3		Ride	118	Timbale1	146	Ride	118
	F#3	Ride	118	Timbale1	146	Ride	118
G3		Choke	119	Timbale1	146	Choke	119
	G#3	SD roll	142	Timbale2	147	BD 7	92
A3		BD 5	90	Bongo	132	BD 5	90
	A#3	SD 4	97	SD side	103	NoisePrc	128
B3		Tom 6	109	Bongo	132	Tom 6	109
C4		Tom 6	109	Agogo	130	Tom 6	109
	C#4	AnlgPerc	127	Maracas	141	AnlgPerc	127
D4		Tom 6	109	Agogo	130	Tom 6	109
	D#4	AnlgPerc	127	Maracas	141	AnlgPerc	127
E4		SD 9	102	Clave	138	SD 9	102
F4		Tom 6	109	Tambrn	124	Tom 6	109
	F#4	Claps 2	121	Tambrn	124	Claps 2	121
G4		BD 6	91	Shaker	125	BD 6	91
	G#4	FngrSnap	126	Tambrn	124	FngrSnap	126
A4		HHclAnlg	115	Shaker	125	HHclAnlg	115
	A#4	Scratch	129	FngrSnap	126	Scratch	129
B4		HHopAnlg	116	FngrSnap	126	HHopAnlg	116
C5		BD 7	92	Guiro 1	139	Cga Lo	136
	C#5	NoisePrc	128	Guiro 2	140	CgaLoSlp	137
D5		Tom 5	108	Cabasa	133	Cga Hi	134
	D#5	Tom 5	108	Cabasa	133	CgaHiSlp	135
E5		Tom 5	108	Whistle	149	Timbale 1	146
F5		SD 4	97	Whistle	149	Timbale 1	146
	F#5	Shaker	125	Belltree	150	Timbale 2	147
G5		SD 4	97	Temple	145	Guiro 1	139
	G#5	SD 4	97	Temple	145	Guiro 2	140
A5		SD 4	97	Temple	145	Cabasa	133
	A#5	Shaker	125	Temple	145	Shaker	125
B5		SD 3	96	Temple	145	Whistle	149
C6		SD 3	96	Cowbell1	122	Agogo	130
	C#6	SD 3	96	Cowbell1	122	Agogo	130
D6		SD 3	96	Claps 1	120	Maracas	141
	D#6	Cowbell1	122	Claps 1	120	Cowbell1	122
E6		SD 1	94	Crash	117	Clave	138
F6		SD 1	94	Crash	117	Temple	145
	F#6	SD 1	94	Crash	117	Belltree	150
G6		SD 1	94	Choke	119	Temple	145

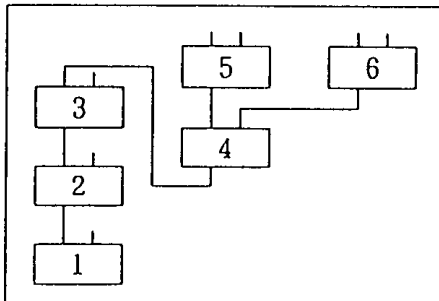
Algorithmes AFM

Un porteur

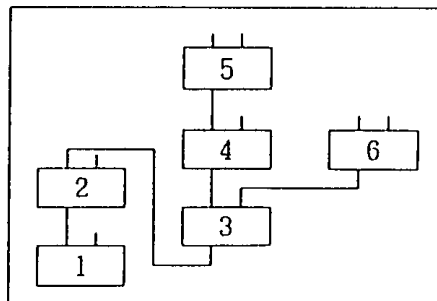
Algorithme: 01



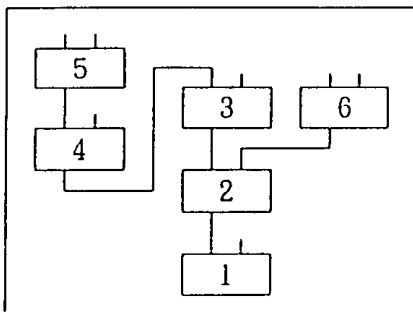
Algorithme: 02



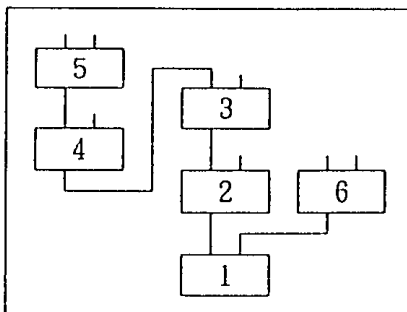
Algorithme: 03



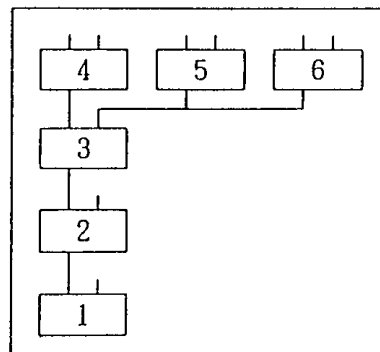
Algorithme: 04



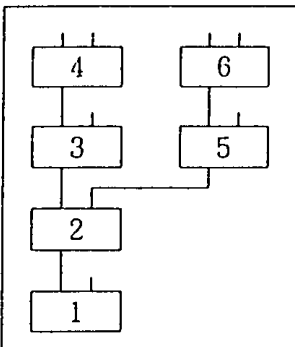
Algorithme: 05



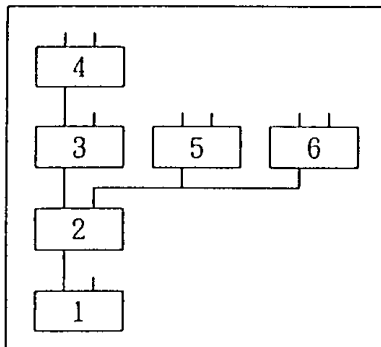
Algorithme: 06



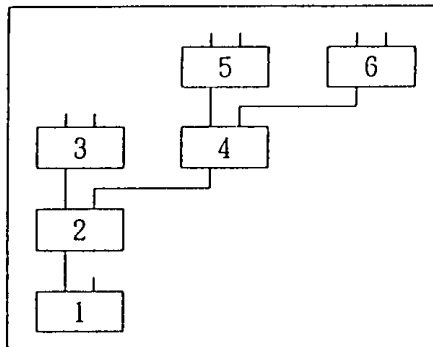
Algorithme: 07



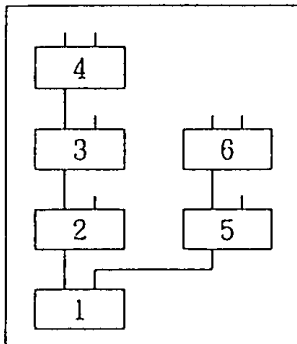
Algorithme: 08



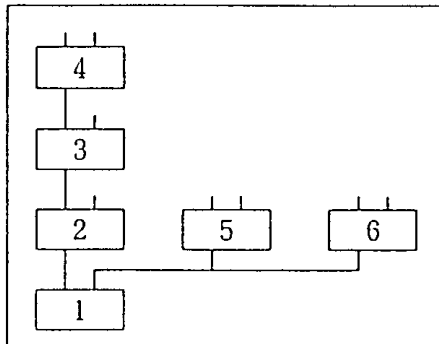
Algorithme: 09



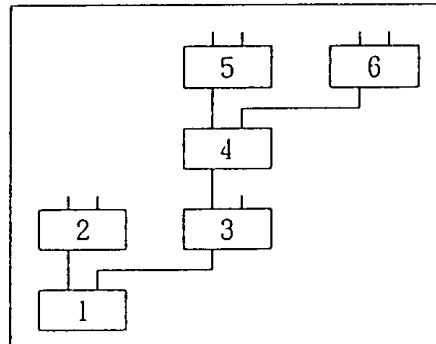
Algorithme: 10



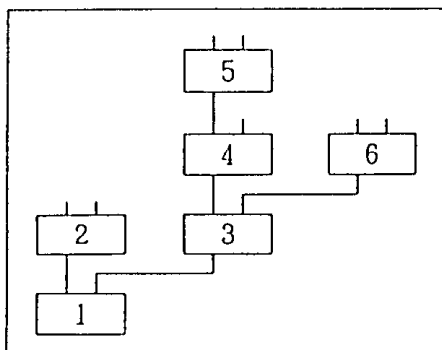
Algorithme: 11



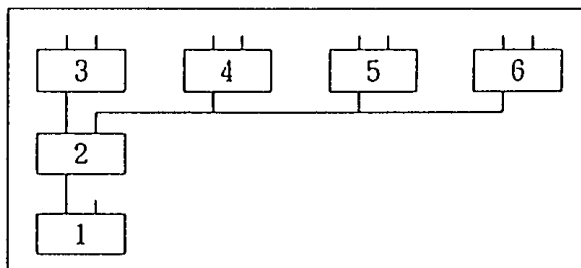
Algorithme: 12



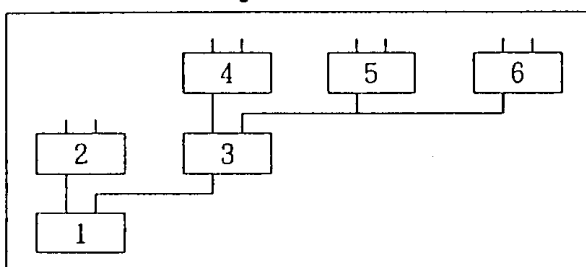
Algorithme: 13



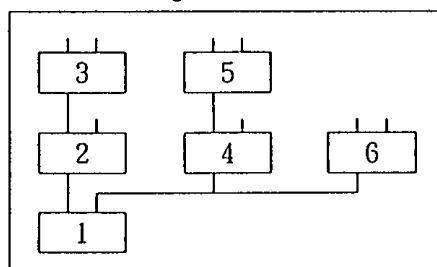
Algorithme: 14



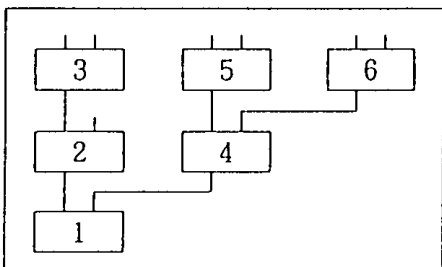
Algorithme: 15



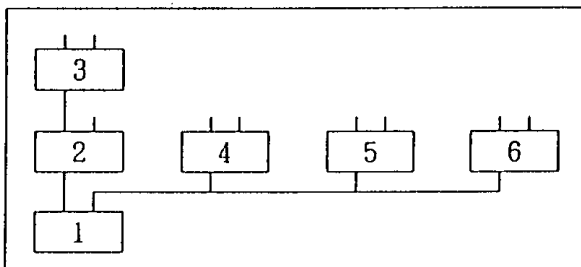
Algorithme: 16



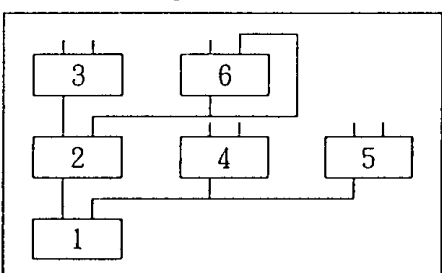
Algorithme: 17



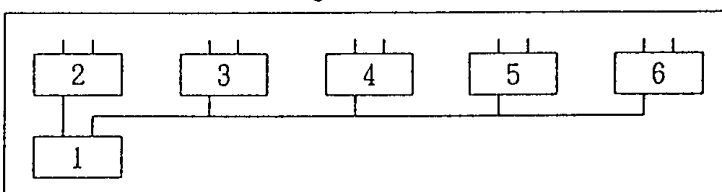
Algorithme: 18



Algorithme: 19



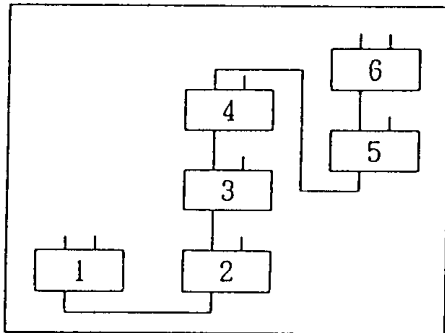
Algorithme: 20



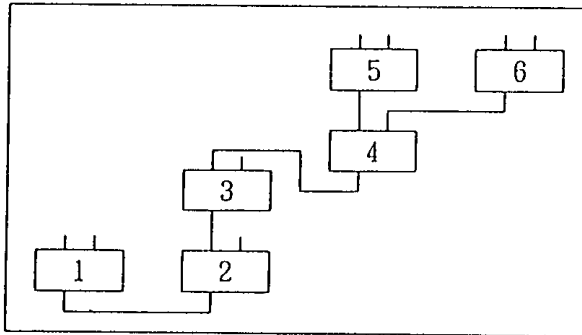
ANNEXE

Deux porteurs

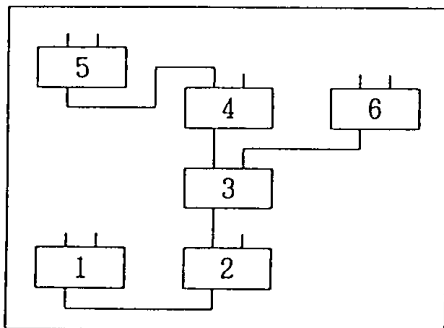
Algorithme: 21



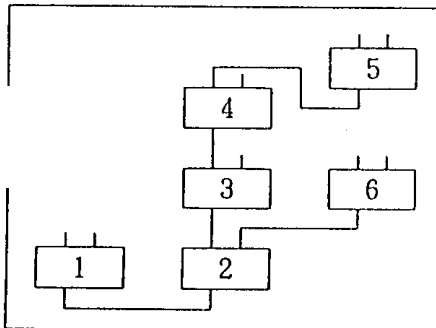
Algorithme: 22



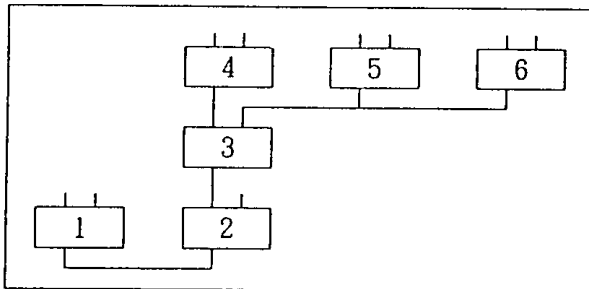
Algorithme: 23



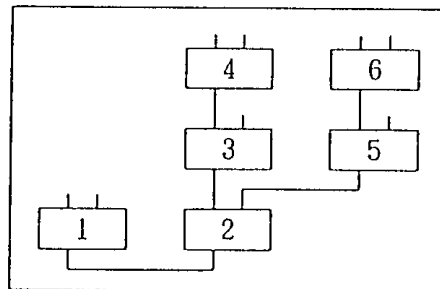
Algorithme: 24



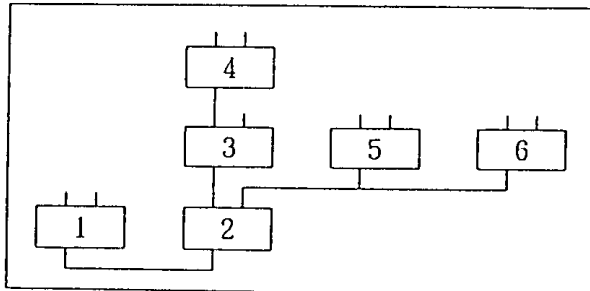
Algorithme: 25



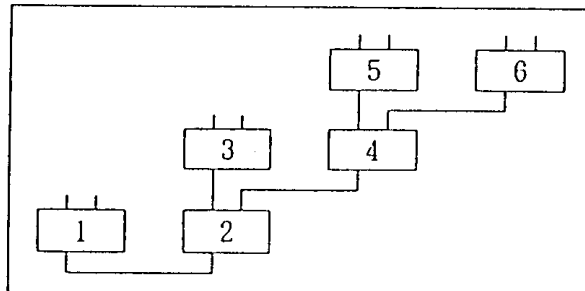
Algorithme: 26



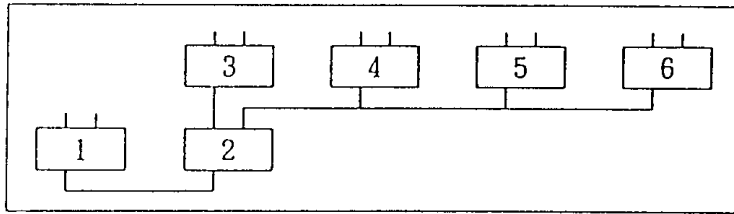
Algorithme: 27



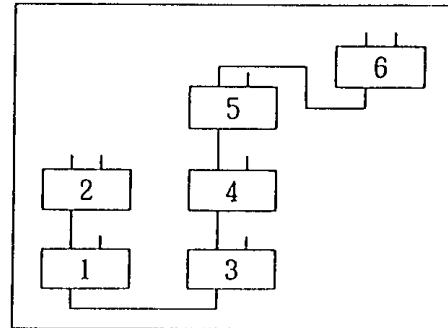
Algorithme: 28



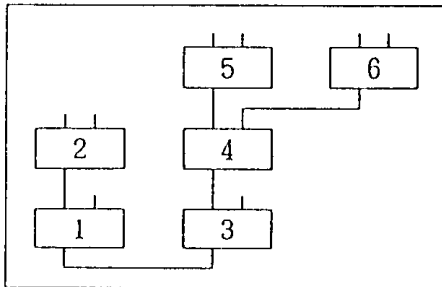
Algorithme: 29



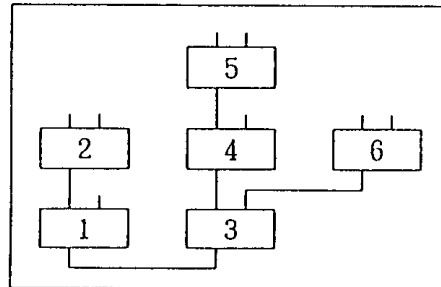
Algorithme: 30



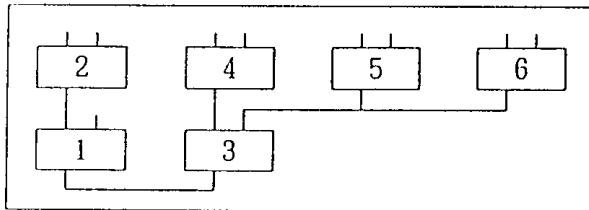
Algorithme: 31



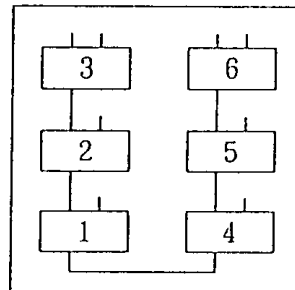
Algorithme: 32



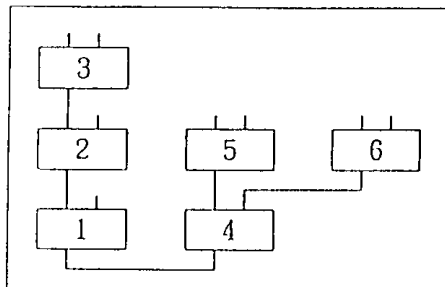
Algorithme: 33



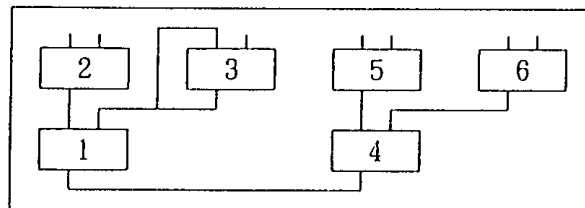
Algorithme: 34



Algorithme: 35

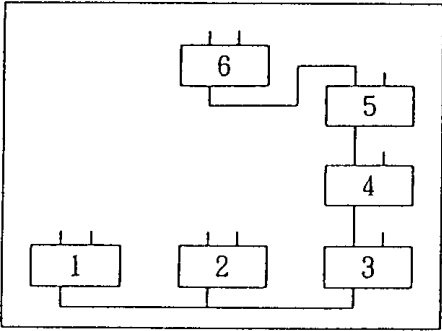


Algorithme: 36

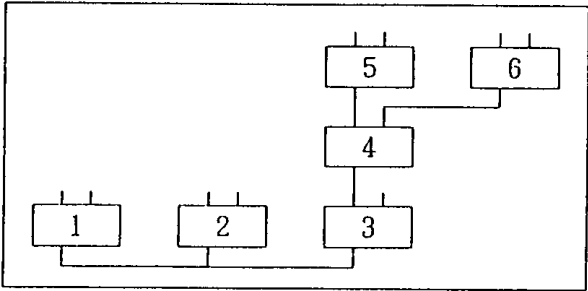


Trois porteurs

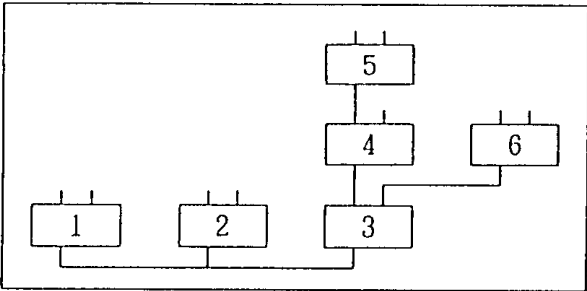
Algorithme: 37



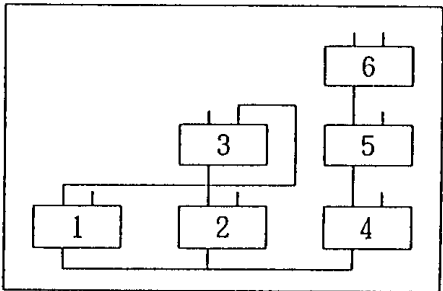
Algorithme: 38



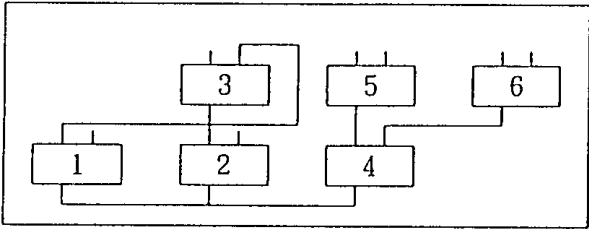
Algorithme: 39



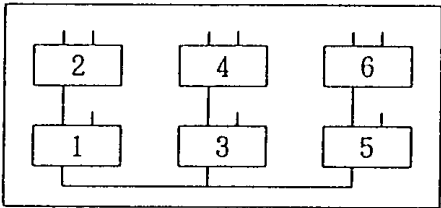
Algorithme: 40



Algorithme: 41

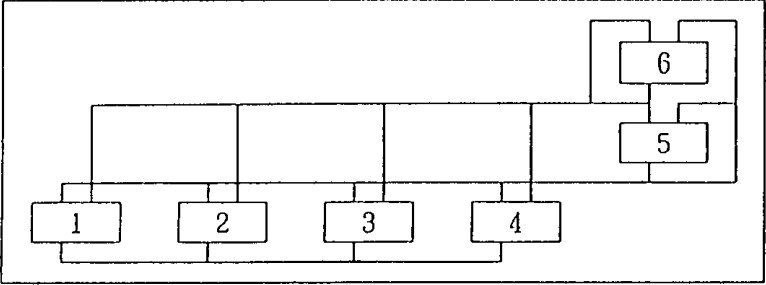


Algorithme: 42

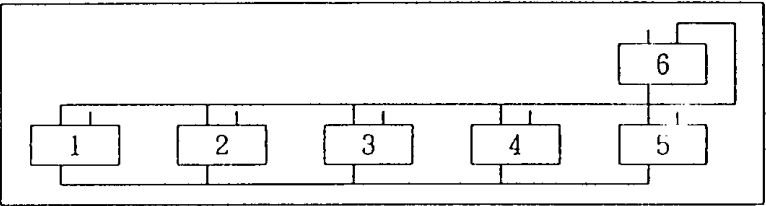


Quatre porteurs

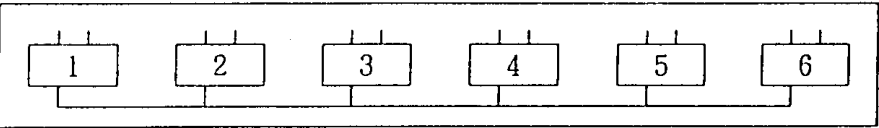
Algorithme: 43



Algorithme: 44



Algorithme: 45



En quoi le SY99 diffère-t-il du SY77

Excepté la taille du clavier et l'addition d'une mémoire d'expansion, le SY99 est extérieurement similaire au SY77. Le SY99 a été cependant amélioré de plusieurs façons, ce dont vous devez être conscient si vous avez déjà utilisé le SY77 ou si vous souhaitez sortir les voix du SY77 sur le SY99.

Clavier: Le SY77 a un clavier de 61 touches. Le clavier du SY99 comporte 76 touches. (Voyez la section *Zoned Aftertouch* ci-dessous.)

Fonctions master keyboard: Le SY99 est capable de fonctionner comme un puissant clavier maître MIDI. Huit configurations master control éditables sont proposées, chacune contenant quatre zones qui transmettent sur leur propre canal MIDI.

Un filtre de sortie permet de filtrer chaque type de message sortant pour chaque canal 1-16. Pour des détails, reportez-vous à la section *Utility mode, Master Control*, à la page 284.

Mémoire d'échantillon AWM (ROM preset): Le SY77 possède 112 formes d'ondes occupant 2 mégamots (4 mégaoctets). Le SY99 a 267 formes d'ondes prenant un espace de 4 mégamots (8 mégaoctets), incluant à la fois toutes les formes d'onde du SY77 et de nombreuses autres formes d'ondes. (Voir la section *Compatibilité des données*, ci-dessous.) La liste complète des formes d'ondes du SY99 est donnée dans *AWM element job. 2.AWM waveform set* à la page 157.

MDR/RAM d'échantillon: Le SY99 possède 512 koctets de RAM qui peuvent être alloués pour être utilisés comme mémoire MDR (MIDI data recorder) ou comme mémoire d'échantillon dans les proportions que vous souhaitez. Le mode d'allocation est décrit dans *Utility mode, System utility 5. Memory Allocate* à la page 256.

La RAM allouée comme mémoire MDR est disponible pour recevoir les vidages de données par bloc d'autres dispositifs MIDI. Une fois reçues par le SY99, ces données peuvent être sauvegardées sur disquette à l'aide du lecteur du SY99. La fonction MDR vous permet d'utiliser le lecteur du SY99 pour sauvegarder les données pour d'autres dispositifs qui n'ont pas un tel système.

La RAM allouée comme mémoire d'échantillon est disponible pour recevoir des vidages d'échantillon MIDI à partir d'autres appareils tels que l'échantillonneur TX 16W Yamaha ou des données d'échantillons chargées de disquette. Ces données d'échantillons peuvent être assignées à des formes d'ondes et être utilisées de la même manière que les données d'échantillons contenues dans la ROM d'échantillon AWM du SY99 ou les cartes de formes d'ondes. Pour des détails, reportez-vous à *AWM Element data 2.Waveform set* à la page 157.

La quantité de RAM disponible pour les données d'échantillons peut être augmentée à l'aide des kits RAM d'expansion. Reportez-vous à la section suivante *Cartes d'expansion* en annexe.

Système d'effets: Le SY77 possède deux unités de modulation (4 types d'effet) et deux unités de réverbération (40 types d'effet) équivalents en qualité à un processeur d'effets SPX90. Le SY99 a deux unités d'effet (63 types d'effets) chacun supérieur en qualité. Les types d'effets cascade et double permettent à chaque unité de fonctionner comme deux unités d'effets, dont chacune peut être contrôlée en temps réel avec ses paramètres effect send et effect unit. Pour des détails, voyez la section *Voice edit mode, Common Data 10.Effect set*, à la page 104.

Zoned Aftertouch: Un nouveau paramètre de voix a été ajouté au SY99. Il vous permet de spécifier comment l'aftertouch affectera les notes jouées: all (toutes les notes comme sur le SY77), top (seulement la note la plus haute), bottom (seulement la note la plus basse), split hi (toutes les notes au point ou au-dessus du point de partage spécifié), split lo (toutes les notes en-dessous du point de partage spécifié).

Le SY99 possède un aftertouch "channel" qui produit une valeur de pression simple pour l'ensemble du clavier; il ne possède pas d'aftertouch polyphonique. Cependant, sa fonction Zoned Aftertouch vous permet de restreindre l'effet d'aftertouch à une zone ou à une touche spécifiée, ce qui fournit de cette façon les mêmes possibilités d'expression que l'aftertouch polyphonique.

L'aftertouch polyphonique peut être utilisé pour commander une large variété de paramètres. Pour des détails, voir *Common data 12. Controller set* de la page 127 à la page 130.

Filter Sync: Lorsque vous éditez un filtre en mode voice edit, vous pouvez activer Filter Sync de telle sorte que les réglages de paramètre effectués sur un filtre affectent également les autres filtres. Cela vous permet de ne pas devoir éditer un nouveau paramètre. Pour des détails, voir *AFM Element data, 8. AFM filter*, à la page 149.

Capacité du séquenceur: Le séquenceur du SY77 a une capacité de 16 000 notes. Celui du SY99 atteint environ 27 000 notes.

Switch Lock: La fonction de verrouillage des touches Switch Lock vous permet de verrouiller les touches du panneau avant de telle sorte qu'elles ne soient pas utilisées par inadvertance. Cette fonction s'avère commode si vous voulez placer des livrets ou des partitions de musique sur le panneau avant du SY99. Pour des détails, voir *System utility 7. Switch lock*, à la page 257.

Messages MIDI bank select: Le SY99 peut transmettre des messages MIDI bank select pour sélectionner des mémoires de voix.

Répertoires d'opérations Voice edit element: Le répertoire d'opérations AWM element du SY99 débute avec l'opération 2 (il y a un espace vide à l'opération 1) de telle sorte que les opérations d'élément AFM et AWM de EG à Filter aient le même numéro d'opération (3. EG - 8. Filter). Comme ces opérations sont similaires ou identiques pour les éléments AFM et AWM, il est préférable qu'elles aient le même numéro.

Autres détails: Il y a d'autres différences dans les écrans d'affichage et les assignations de touches de fonction. La plupart de ces différences sont dues à l'addition de nouvelles caractéristiques sur le SY99. Cependant, nous avons essayé de conserver autant que possible les mêmes numéros de pages JUMP. Comme certaines opérations du mode Utility ont été placées dans un nouvel ordre, cela signifie que les numéros JUMP ne suivent pas nécessairement la séquence des opérations.

Compatibilité des données: Comme mentionné ci-dessus dans *Mémoire d'échantillon AWM*, le SY99 contient toutes les données de formes d'onde AWM du SY77, mais l'ordre a été réarrangé. Lorsque les données de voix du SY77 ou du TG77 sont chargées dans le SY99, les numéros de formes d'onde seront convertis automatiquement et la forme d'onde du SY99 équivalente à la forme d'onde du SY77 sera utilisée. Cependant, comme des réglages mineurs ont été apportés à certaines des données de forme d'ondes elles-mêmes, le son de certaines formes d'onde peut ne pas être identique aux formes d'onde du SY77.

Comme les systèmes d'effets du SY77 et du SY99 sont différents d'une façon significative, les voix du SY77 fortement tributaires du traitement d'effets ne résonneront pas de la même façon sur le SY99.

Compatibilité des disquettes: Si vous souhaitez charger une disquette de SY77 qui contient des données "All Data", "Synthesizer All" ou "Sequencer All" ou sauvegarder des données "All Data", "Synthesizer All" ou "Sequencer All" sur une disquette qui sera chargée ultérieurement par un SY77, vous devrez effectuer le réglage approprié pour *Disk utility 8. Disk save type* (voir page 274). Une fois que les données ont été chargées dans le SY99, elles peuvent être sauvegardées dans l'un des deux formats.

Tous les autres types de données de disquette sont directement compatibles.

Utilisation de la synthèse hybride RCM

La possibilité d'utiliser une voix AWM comme entrée vers un opérateur est une des innovations radicales du SY99. Avec une architecture aussi flexible, il faudra longtemps pour que cette possibilité soit complètement explorée. Cette section suggère un point de départ possible pour l'expérimentation.

1. Sélectionnez le mode Voice.

A partir du : mode Voice Edit
 Sélectionnez : mode Voice (F1) (JUMP #200)
 Sélectionnez : Voice Mode 9 (1AFM&1AWM)
 Appuyez sur : [F2] (Com)

2. Initialisez les données communes de voix.

A partir : du mode Voice Edit (JUMP #201)
 Sélectionnez : 15: Initialz (initialisation de la voix)
 Appuyez sur : [ENTER]
 Appuyez sur : [YES] en réponse au message "Are You Sure?"
 Appuyez sur : [EXIT] en réponse au message "Completed".

3. Initialisez l'élément AFM

A partir du : mode Voice Edit (JUMP #201)
 Appuyez sur : [F3] (E1) AFM Element (JUMP #230)
 Sélectionnez : 15: Initialz (initialisation d'élément AFM)
 Appuyez sur : [ENTER]
 Appuyez sur : [YES] en réponse au message "Are You Sure?"
 Appuyez sur : [EXIT] en réponse au message "Completed".

4. Initialisez l'élément AWM

A partir du : mode Voice Edit (JUMP #230)
 Appuyez sur : [F4] (E2) AWM Element (JUMP #256)
 Sélectionnez : 15: Initialz (initialisation d'élément AWM)
 Appuyez sur : [ENTER]
 Appuyez sur : [YES] en réponse au message "Are You Sure?"
 Appuyez sur : [EXIT] en réponse au message "Completed".

5. Sélectionnez une onde AWM

Appuyez sur : [F4] (E2) pour éditer l'élément AWM (JUMP #256)
 Sélectionnez : 2: WaveSet (réglage de la forme d'onde AWM) (JUMP #257)

Appuyez sur : les touches [-1][+1] ou utiliser la molette de données ou la commande linéaire pour sélectionner l'onde que vous souhaitez utiliser.

Lorsque vous jouez sur le clavier, vous remarquerez que toutes les ondes produisent la même enveloppe initialisée de type "orgue" et pas de vélocité ni de filtrage. Vous souhaitez probablement ajouter une touche finale par la suite. Le filtrage EG et les informations dynamiques sont introduits au niveau de l'opérateur FM. Cependant, pour l'instant, nous allons nous contenter d'utiliser une onde brute afin d'expliquer le mécanisme de la registration hybride RCM.

Avant d'essayer d'utiliser une onde AWM dans un algorithme AFM, il est utile de désactiver la sortie AWM directe. Ceci n'est pas nécessaire pour la registration finale, étant donné que de nombreuses voix utilisent à la fois le son AWM direct et la combinaison AWM/AFM hybride. Cependant, il est plus facile de comprendre l'effet du système hybride si la sortie directe de l'élément AWM est temporairement désactivée.

6. Désactiver l'AWM:

A partir du : mode Voice Edit (JUMP #201)
 Sélectionnez : 7: OutSel (JUMP #208)
 Appuyez sur : [F2] (E2) pour sélectionner l'élément 2
 Appuyez sur : [-1] trois fois pour désactiver la sortie de l'élément.
 Appuyez sur : [EXIT] pour retourner au répertoire Voice Edit.

7. Sélectionnez l'algorithme 30 (défaut en INIT AFM voice)

N.B.: N'importe quel algorithme fonctionnera avec la registration hybride. Cependant, nous utiliserons l'algorithme par défaut 30 dans cette démonstration. Cette étape n'est donc pas nécessaire.

8. Réglez les opérateurs 1 et 2 sur "fixed frequency", "zero frequency".

Appuyez sur : [F3] pour sélectionner le répertoire AFM (JUMP #230)
 Sélectionnez : 2: Oscillr (JUMP #235)
 Appuyez sur : la touche Operator Select 1 pour choisir l'opérateur 1.
 Sélectionnez : Freq Mode et utilisez [-1][+1] pour changer "ratio" en "fixed".
 Sélectionnez : Coarse et utilisez [-1][+1] pour changer 1.0- en 0.00.

Appuyez sur : la touche Operator select pour choisir OP2 et répétez l'opération ci-dessus.

Appuyez sur : [EXIT] pour retourner au répertoire AFM.

9. Introduisez l'onde AWM dans l'opérateur 2 de l'algorithme FM

A partir du : mode Voice Edit

Appuyez sur : [F3] (E1) pour sélectionner l'élément AFM à éditer (JUMP #246)

Sélectionnez 1 : Algrthm (algorithme AFM) (JUMP #232)

Appuyez sur : [F2] (Extn) Cette page sélectionne les entrées externes vers chaque opérateur.

Utilisez les touches du curseur pour positionner le curseur sur le "off" de la ligne AWM sous OP2. Appuyez sur [YES] pour changer le "off" en In1.

Appuyez sur : [EXIT] pour retourner au répertoire AFM

10. Elevez le niveau de sortie de l'opérateur 2.

A partir du : répertoire AFM

Sélectionnez : 4: Output et appuyez sur [F2] (All) (JUMP #242)

Déplacez : le curseur sur OP2 et utilisez la commande linéaire d'entrée de données pour augmenter progressivement le niveau jusqu'à ce que vous entendiez l'onde AWM.

Remarque importante: Selon le contenu harmonique de l'onde sélectionnée, le son pourra devenir distordu lorsque vous augmenterez le niveau de sortie de OP2. Si c'est le cas, sortez du répertoire AFM, sélectionnez 1: Algrthm et appuyez sur [F3] (Inpt) (JUMP #233). Remarquez qu'en dessous de l'indicateur AWM à côté de OP2, il y a un numéro 7. Abaissez cette valeur à 4 et retournez à 4: Output (JUMP #242) et ajustez à nouveau le niveau de sortie OP2. Le niveau fixé pour chaque opérateur en Algorithm Input fait fonction de multiplicateur pour la valeur spécifiée sous Output. Pour éviter la distorsion du son apparaissant à Op2, vous devez fixer la valeur de gain correcte. Bien sûr, la distorsion peut produire un effet intéressant en elle-même. En ajustant la sortie et l'entrée de l'opérateur, une vaste plage de niveau d'entrée AWM peut être utilisée.

Il se peut que les étapes décrites jusqu'à présent ne produisent pas un son fort intéressant, mais les points suivants illustreront certaines des possibilités de la synthèse hybride RCM.

- L'opérateur AFM dans lequel la forme d'onde AWM a été introduite peut être modulé par d'autres opérateurs ou peut moduler d'autres opérateurs.
- La même forme d'onde AWM peut être introduite dans deux ou plusieurs opérateurs AFM et chaque opérateur peut être réglé sur une hauteur différente.
- Etant donné que la forme d'onde AWM est acheminée par le filtre d'un élément AWM avant d'être introduite dans l'opérateur AWM, ses réglages de filtre peuvent être constamment modifiés pour produire une forme d'onde filtrée en temps réel qui peut être modulée par ou moduler elle-même d'autres opérateurs (formes d'onde); c'est-à-dire *Convolution et Modulation en temps réel* _ Synthèse hybride RCM. ("Convolution" fait référence à une technologie de filtrage numérique propre à Yamaha.)

Il n'entre pas dans le cadre de ce manuel de fournir des instructions détaillées sur l'utilisation de ce nouveau système hybride. Des guides de programmation seront vraisemblablement publiés dans un proche avenir.

La seule démarche requise pour utiliser la synthèse hybride RCM est d'activer l'AWM dans la page Inpt et de sélectionner le mode Voice 9 ou 10. Le reste dépend de vous. Ce manuel est un simple guide d'introduction de base qui vous servira de point de départ.

Utilisation d'échantillons chargés pour créer une voix

Le chargement de données d'échantillons pour l'utilisation dans des voix est une nouvelle fonction qui distingue le SY99 des autres synthétiseurs numériques. Cette fonction permet aux programmeurs avancés de faire usage des données de son échantillonnées à l'aide d'échantillonneurs numériques tels que TX16W Yamaha en plus des formes d'ondes présélectionnées et des formes d'ondes de formes de carte.

Pour faire usage de cette capacité, vous devez d'abord comprendre la différence entre l'échantillon et la forme d'onde. Le SY99 ne peut pas faire usage des données d'échantillon brutes en soi; ces données doivent être d'abord assignées à une forme d'onde avant que le SY99 puisse les utiliser comme élément de voix. L'assignation des échantillons à une forme d'onde est par conséquent l'étape cruciale qui vous permettra de faire usage des données d'échantillon dans une voix du SY99.

Une voix d'échantillon: Le processus de création d'une voix à l'aide de données de son échantillonnées peut être donc divisé entre trois étapes fondamentales: (1) chargement des échantillons dans la mémoire; (2) édition et assignation des échantillons à une forme d'onde; et finalement, (3) édition d'une voix. L'exemple simplifié qui suit décrit les caractéristiques de base de ce processus.

1. Chargez les échantillons à utiliser dans la zone d'échantillon RAM.

Vous pouvez charger les échantillons à utiliser dans la zone d'échantillon RAM à l'aide de l'opération de l'opération 03:Load from disk du répertoire d'opérations Sample utility ou via MIDI sample dump. Supposons par exemple que vous souhaitiez créer une voix à l'aide de trois échantillons piano qui ont été échantillonnés à différents emplacements du clavier.

SAMPLE DIRECTORY			827
01: PianoLow	06: -----		01
02: PianoMid	07: -----		
03: PianoHi	08: -----		
04: -----	09: -----		
05: -----	10: -----		
▲ ▼	Del	Copy	

Lorsque vous avez terminé la procédure de chargement, le répertoire sample pourrait ressembler à l'affichage ci-dessus.

2. Sélectionnez une voix et réglez le mode voice.

L'étape suivante consiste à préparer la voix qui utilisera les données d'échantillon comme forme d'onde. Commencez par choisir la mémoire de voix I-A01 et régler le mode voice sur Mode 6 (1 AWM poly). Cette étape correspond à l'étape 1 de la procédure décrite dans *Utilisation de la synthèse hybride*, ci-dessus.

3. Initialisez les données voice common et element.

Initialisez les données voice common et AWM element comme expliqué aux étapes 2 et 3 de la procédure décrite dans *Utilisation de la synthèse hybride*, ci-dessus.

INITIALIZE VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Vous remarquerez que la forme d'onde assignée à cette voix est maintenant une onde sinusoïdale simple, forme d'onde présélectionnée 2-64.

4. Sélectionnez une forme d'onde interne.

A partir : du mode Voice Edit (JUMP #256)
Sélectionnez : 02: WaveSet (JUMP #257)
Appuyez sur : [F4] (Intr)
Sélectionnez : Intrnl 1 INT-WAVE

```
AWM WAVEFORM SET 257
VOICE=I -A01(01) AP:Rocks (E1/AWM)
Waveform = Intrnl 1 INT-WAVE
Frequency Mode = normal
Frequency Fine = + 0
Pre1 Pre2 Card Intr Edit
```

Dans cette étape, vous pouvez assigner une forme d'onde interne pour l'élément AWM de votre voix. Comme vous n'avez encore assigné aucune donnée d'échantillon à cette forme d'onde, le fait d'appuyer sur une touche ne produira pas de son.

5. Sélectionnez les échantillons que vous souhaitez assigner à la forme d'onde.

Appuyez sur : [F8] (Edit)

Sélectionnez : les échantillons 1 à 3

Vous utiliserez les trois échantillons que vous avez chargés dans cette forme d'ondes. Sélectionnez-les en entrant 01 dans la colonne "From" et 03 dans la colonne "To". (Tous les échantillons utilisés dans une forme d'ondes doivent avoir des numéros consécutifs.)

WAVEFORM EDIT				01
Waveform name	From	To		
01: PIANO	01	03		
02: INT-WAVE	--	--		
03: INT-WAVE	--	--		
04: INT-WAVE	--	--		
	Init	Name	Smpl	

Vous pouvez également changer le nom de la forme d'onde à ce niveau en appuyant sur [F7] (Name).

6. Assignez chaque échantillon à une plage de touches.

Appuyez sur : [F8] (Smpl)

Assignez : la plage du clavier pour chaque échantillon.

Vous souhaitez assigner une plage de clavier différente pour chaque échantillon. La plage que vous sélectionnez dépend largement de la polarisation de note de l'échantillon lui-même. Pour le besoin de cet exemple, nous avons assigné l'échantillon PianoLow aux touches C#-2 à B1, PianoMid C2 à B4 et PianoHi à C5-G8.

SAMPLE ASSIGN					01
Waveform :	Original	Low key	High key		
01: PianoLow	F 0	C#-2	B 1		
02: PianoMid	C 3	C 2	B 4		
03: PianoHi	C 6	C 5	G 8		
		Name	Asgn	Data	

(Si vous assignez des plages qui se chevauchent, l'échantillon ayant le plus petit numéro aura la priorité.)

7. Editez les paramètres pour chaque échantillon.

Déplacez le curseur sur un échantillon que vous souhaitez éditer.

Appuyez sur : [F8] (Data)

Editez : le volume, la hauteur, le type de boucle et le mode de boucle pour l'échantillon.

Vous souhaitez changer le volume de l'échantillon, affinez le réglage de sa hauteur ou modifier son type et mode de boucle. (Selon l'échantillon, le fait de modifier le mode de boucle peut produire certains effets intéressants.)

SAMPLE DATA	
Sample :	01 PianoLow (16bit:33.3kHz)
Volume :	120
Pitch :	+ 0
Loop :	Forward Loop
Mode :	Normal
	Name Asgn Data

Pour éditer un échantillon différent, appuyez sur [F7] (Asgn), déplacez le curseur sur un échantillon différent et appuyez à nouveau sur [F8] (Data).

8. Editez la voix.

Ceci termine l'assignation des sons à la forme d'onde. Lorsque vous êtes satisfait avec vos réglages, appuyez 1 ou 3 fois sur [EXIT] pour retourner au mode voice edit. Essayez de changer les autres paramètres de la voix et d'ajouter des effets au son.

Autres possibilités: L'exemple précédent illustre la préparation d'une voix simple à 1 élément, montrant comment plusieurs échantillons peuvent être assignés sur le clavier. Cela permet de trouver une solution à la polarisation de note d'échantillon et d'expliquer les changements de ton d'un instrument accompagnant les changements de hauteur. Vous n'êtes bien sûr pas limité à trois échantillons; un nombre plus important d'échantillons donnera un réalisme plus grand et mérite qu'on s'y arrête.

Vous pouvez utiliser la même méthode pour produire des claviers partagés qui proposent des sons de 2 instruments différents. En plus, comme avec n'importe quelle forme d'onde présélectionnée du SY99, la combinaison avec des éléments AWM ou AFM peut produire des sons intéressants et agréables. En vous permettant de sélectionner les ingrédients de base de la forme d'onde et de les combiner ensuite avec d'autres éléments et effets numériques, le SY99 vous rapproche plus que jamais du son créé sur mesure !

Utilisation des fonctions master control

La fonction master control est une fonction souple qui vous permet de contrôler un nombre d'instruments numériques reliés au SY99 au sein d'un système MIDI. Le SY99 est capable d'envoyer des signaux de commande sur 4 canaux simultanément, ce qui donne une variété quasiment illimitée de dispositions de système.

Edition des configurations control: L'utilisation de base de cette fonction consisterait à modifier les sélections de mémoire de programme des dispositifs MIDI reliés au SY99. Supposons par exemple que vous ayez un générateur de sons multitimbres recevant sur les canaux 5 à 8. Pour sélectionner des mémoires de programme différentes pour chacun de ces canaux, vous pourriez utiliser la fonction master control pour transmettre des informations à partir du SY99 comme les informations suivantes:

Zone	MIDI-1	MIDI-2	MIDI-3	MIDI-4
Canal de transmission (Transmit channel)	5	6	7	8
Sélection de banque (Bank select)	off	off	off	off
Changement de programme (Program Change)	10	12	14	16

Pour utiliser la fonction master control de cette façon, vous devez d'abord programmer une configuration master control avec cette information. Ci-dessous, la procédure à suivre.

1. Sélectionnez une configuration master control à éditer.
Appuyez sur : UTILITY
Appuyez sur : [F7] (Mstr) (JUMP #831)
Sélectionnez : 01:Controller Select (JUMP #832)
Déplacez : le curseur sur control setup 01.
Appuyez sur : [ENTER] pour activer la configuration.
Vous devez sélectionner une configuration control avant de l'éditer.
("Edit" correspondant à [F8] n'apparaît pas à l'affichage sinon.)

CONTROLLER SELECT		832
1:Normal 1Uc	5:Major7 chrd	1
2:Normal 4Uc	6:Minor7 chrd	
3:Key split	7:7th chrd	
4:Velo split	8:7sus4 chrd	
Start Cont Stop	Mute Solo Edit	

Remarquez que, lorsque vous sélectionnez la configuration control, la DEL au-dessus du sélecteur de mémoire correspondant s'allume et que le nom de la configuration est affiché en couleurs inversées.

2. Initialisez la configuration control.

Appuyez sur : [F8] (Edit) (JUMP # 833)

Appuyez sur : [F4] (Init)

L'affichage controller edit apparaîtra lorsque vous appuyez sur [F8] (Edit).

1:Normal 1Uc=		833
MIDI-1 ON		MIDI-2 OFF
Tch. Vel. Hft	1 1 1	2 1 1
Bank Sel. PC#	off off	off off
Vol. MDR. Xps	off off + 0	off off + 0
Note Limit	C -2 G 8	C -2 G 8
Vel Limit	1 127	1 127
1-2 3-4	Init Name Mute Solo Dir	

Appuyez sur [F4] (Init) pour initialiser les réglages controller.

3. Editez la configuration control.

Entrez les valeurs données pour les zones 1 et 2 dans le tableau ci-dessus de la façon suivante:

1:Normal 1Uc=		833
MIDI-1 ON		MIDI-2 OFF
Tch. Vel. Hft	5 1 1	6 1 1
Bank Sel. PC#	off 10	off 12
Vol. MDR. Xps	off off + 0	off off + 0
Note Limit	C -2 G 8	C -2 G 8
Vel Limit	1 127	1 127
1-2 3-4	Init Name Mute Solo Dir	

Lorsque vous avez terminé d'entrer les valeurs pour les zones 1 et 2, appuyez sur [F2] (3-4) pour entrer les valeurs pour les zones 3 et 4.

1:Normal 1Uc=		834
MIDI-3 OFF		MIDI-4 OFF
Tch. Vel. Hft	7 1 1	8 1 1
Bank Sel. PC#	off 14	off 16
Vol. MDR. Xps	off off + 0	off off + 0
Note Limit	C -2 G 8	C -2 G 8
Vel Limit	1 127	1 127
1-2 3-4	Init Name Mute Solo Dir	

4. Donnez un nom à la configuration et sauvegardez-la.

Appuyez : sur [F5] (Name)

Changez : le nom de la configuration.

Appuyez : sur [EXIT] pour retourner à l'affichage
Controller Select. (JUMP #832)

Quittez : pour entrer le mode utility afin de sau-
vegarder la configuration control.

Vous pouvez sauvegarder la configuration sur disquette
comme partie d'un fichier "All Data" ou "Synthesizer
All".

Utilisation des configurations control: La fonction master control est utile parce qu'elle permet d'effectuer plusieurs changements dans un système MIDI simultanément. Vous trouverez cette fonction particulièrement utile pour une performance live de même que pour effectuer des changements en douceur sans interrompre le flux des performances.

Pour activer une configuration control à partir du mode Voice ou Multi play, appuyez sur [F6] (Mstr). Déplacez ensuite le curseur sur la configuration que vous souhaitez activer et appuyez sur [ENTER]. Pour désactiver la configuration, appuyez à nouveau sur [ENTER].

Bien entendu, le clavier du SY99 répond normalement au jeu des touches pendant que l'affichage Controller Select est affiché, de telle sorte que vous puissiez utiliser les fonctions master control pour modifier votre configuration de système même pendant votre performance.

Applications avancées: L'application de base de la fonction master control illustrée ci-dessus implique l'assignation d'un canal différent et d'une mémoire de programme à chaque zone de la configuration de la façon illustrée ci-dessus. Vous pouvez utiliser la fonction master control de cette manière si vous souhaitez préparer chaque canal au jeu d'un son différent, par exemple un son de cordes sur le canal 5, un son de cuivres sur le canal 6, etc.

La fonction master control inclut cependant des caractéristiques supplémentaires permettant de rendre les applications plus subtiles. Par exemple, vous pouvez utiliser le paramètre velocity limit pour limiter la réponse des générateurs de sons externes selon la vitesse avec laquelle vous frappez sur le clavier. Pour effectuer cette opération, vous souhaitez peut-être éditer une configuration control de la manière suivante:

Zone	MIDI-1	MIDI-2	MIDI-3	MIDI-4
Canal de transmission (Transmit channel)	5	6	7	8
Sélection de banque (Bank select)	off	off	off	off
Changement de programme (Program Change)	1-64	65-96	97-112	113-127

Avec une configuration semblable, le générateur de sons recevant sur le canal 5 jouerait la voix assignée au programme 20 uniquement lorsque vous jouez les touches en douceur. Si vous frappez sur les touches plus durement, le générateur de sons recevant sur le canal 6 jouerait le programme 22, etc.

Si chacune des voix a utilisé différentes nuances du même son, des sons de piano légèrement différents par exemple, une telle configuration pourrait être utilisée pour simuler les changements tonaux subtils d'un instrument acoustique. D'autre part, vous pouvez assigner des voix totalement différentes à des vitesses différentes pour créer des effets très inhabituels.

La fonction note limit peut être utilisée d'une manière similaire pour assigner des générateurs de sons externes au clavier du SY99 en mode "clavier partagé". Une autre application intéressante de la fonction master control impliquant l'usage de la fonction MIDI Data Recorder utility est décrite à la section suivante. Comme vous pouvez le voir, les possibilités présentées par la fonction master control sont illimitées. Avec un peu d'expérimentation, plusieurs astuces vous permettront de combiner ces caractéristiques en maximisant la souplesse de votre système MIDI.

Utilisation des fonctions MDR

Vous utiliserez probablement le lecteur du SY99 le plus souvent pour sauvegarder des données de voix, multi, séquenceur et setup du SY99 sur disquette. Cependant, outre ces utilisations plus évidentes du lecteur, la fonction MIDI Data recorder vous permet de sauvegarder des données par bloc d'autres dispositifs MIDI tels que des générateurs de son ou des boîtes à rythmes.

En exploitant au mieux le lecteur du SY99, vous pouvez utiliser le SY99 pour exécuter toutes les fonctions qui seraient normalement effectuées par un séquenceur ou un PC. Si vous combinez ces fonctions avec la fonction master control du SY99, le SY99, centre d'un système étendu, pourra être adapté à une variété d'applications.

Application de base: Les utilisations MDR de base ont été expliquées dans la description de la fonction MIDI Data Recorder (page 279). Pour effectuer l'une de ces opérations, vous devez d'abord appuyer sur [UTILITY] pour entrer le mode Utility, appuyez ensuite sur [F6] (MDR) pour afficher le répertoire d'opérations MDR utility (si celui-ci n'apparaît pas encore).

La procédure de base MDR est divisée en deux étapes:

1. Utilisez l'opération 02:Input pour entrer des données d'un dispositif externe dans le SY99 via MIDI bulk dump.
2. Utilisez l'opération 04:Save to Disk pour sauvegarder les données sur disquette à l'aide du lecteur du SY99.

Les données seront maintenues dans la mémoire MDR même à la mise hors tension du SY99. C'est cependant une bonne idée de sauvegarder ces données sur disquette au cas où vous les effaceriez par accident en entrant d'autres données par bloc.

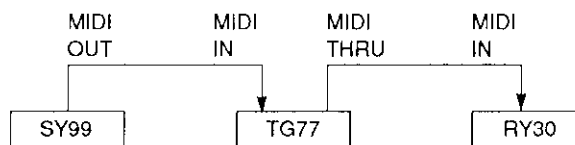
Vous pouvez renvoyer les données au dispositif externe en inversant simplement la procédure ci-dessus.

3. Utilisez l'opération 03:Load From Disk pour charger les données MDR de la disquette dans le SY99.
4. Utilisez l'opération 01:Output pour transmettre les données du SY99 au dispositif externe.

Ces deux étapes prennent naturellement plus de temps qu'il ne faut pour charger ou sauvegarder ces mêmes données à l'aide de cartes de données. L'avantage de cette méthode réside dans le coût, les disquettes ayant tendance à être moins chères que les cartes de données. Cependant, certains pourront penser qu'une petite vitesse vaut bien le coût supplémentaire. En fin de compte, c'est une affaire de choix personnel.

Applications avancées: La fonction MDR s'avère le plus efficace lorsqu'elle est combinée à la fonction master control du SY99. Ensemble, ces deux fonctions permettent au SY99 d'adapter la souplesse à une variété de configurations de système MIDI. Il est bien entendu impossible de décrire toutes les possibilités offertes par ces fonctions. Une suggestion simple vous est donnée ici pour vous permettre de démarrer.

Supposons que vous utilisiez le SY99 comme centre d'un système MIDI pour une performance live comme le montre l'illustration ci-dessous.



Vous avez relié le SY99 à un générateur de sons externe et à une boîte à rythmes. Le SY99 transmet des données de séquenceur au générateur de sons sur plusieurs canaux tandis que la boîte à rythmes joue des motifs de rythme en synchronisation avec la voix de rythmes du SY99.

Vous devez exécuter dix morceaux à l'aide de cette configuration; mais comme les morceaux impliquent tous des parties de percussion détaillées, la boîte à rythmes peut maintenir suffisamment de données pour cinq morceaux seulement en une fois. Il sera dès lors nécessaire de charger de nouvelles données dans la boîte à rythmes avant le sixième morceau. Au même moment, vous souhaitez charger certaines nouvelles voix dans le générateur de sons externe pour qu'elles soient utilisées dans les 5 morceaux suivants.

Pour effectuer ces changements à l'aide de cartes de données, vous devriez insérer des cartes dans le générateur de sons externe et la boîte à rythmes et effectuer ensuite les opérations de chargement nécessaires. Cela peut prendre un certain temps. Les fonctions MDR et master control vous permettront d'effectuer ces deux opérations sur la console du SY99 à l'aide de quelques touches seulement !

1. Préparez les données à charger:
 - A. Entrez les données de séquence pour la seconde série de cinq morceaux de la boîte à rythmes dans le SY99 et sauvegardez-les sur disquette.
 - B. Entrez les données de voix du générateur de sons externe dans le SY99 et sauvegardez-les sur disquette.
2. Préparez la configuration master control:
 - A. Réglez le canal de transmission pour la zone 1 sur le canal de réception de la boîte à rythmes et le canal de transmission pour la zone 2 sur le canal de réception du générateur de sons.
 - B. Réglez le numéro de la série de données MDR à transmettre à chaque zone lorsque la configuration control est activée.
 - C. Réglez les messages initiaux que vous souhaitez transmettre (comme bank select/program change pour le générateur de sons) lorsque la configuration control est sélectionnée.
 - D. Lorsque vous êtes satisfait avec vos réglages, sauvegardez la configuration control sur disquette. Il peut être commode de sauvegarder la configuration avec les données de voix, multi, séquenceur du SY99 comme partie d'un fichier "All Data".
3. Avant la performance, chargez toutes les données dans le SY99.
 - A. Chargez toutes les données de synthétiseur, séquenceur et setup dans le SY99.
 - B. Chargez les données de boîte à rythmes et de générateur de sons dans la mémoire MDR du SY99 à l'aide des numéros de mémoire que vous avez spécifiés dans la configuration control.
4. Pendant la performance, activez la configuration control avant le sixième morceau.
 - A. Les données MDR spécifiées seront transmises à la boîte à rythmes et au générateur de sons.
 - B. Les messages bank select, program change et autres messages initiaux seront transmis aux dispositifs externes comme spécifié.
De cette façon, vous pouvez changer la configuration d'un large nombre d'instruments MIDI en un instant en n'appuyant que sur quelques touches du panneau du SY99. Et si vous pensez que cette fonction vous fera gagner du temps lorsque seulement deux dispositifs externes sont reliés, vous pouvez imaginer le confort obtenu avec davantage de dispositifs reliés !
Et ceci n'est pas la seule possibilité d'utilisation de ces fonctions souples et faciles. Avec un peu d'ingéniosité et de l'expérimentation, vous découvrirez avec certitude même beaucoup plus d'utilisations possibles.

Messages d'erreur

MIDI

MIDI buffer full !

Alors que le SY99 essayait de recevoir ou de transmettre une grande quantité de données MIDI, sa capacité de traitement a été dépassée.

MIDI data error !

Une erreur s'est produite lors de la réception de données MIDI.

MIDI checksum error !

Une erreur s'est produite lors de la réception de données en bloc.

Data empty !

Des données de séquence (en bloc) ont été reçues, mais le message ne contenait pas de données.
Carte

Bulk rejected; sample exists !

Un numéro d'échantillon inoccupé n'a pas pu être localisé. En conséquence, les données bulk sample n'ont pas pu être reçues.

Song memory full !

Lors de la réception de données de séquences (en bloc), la capacité de la mémoire interne a été dépassée et toutes les données n'ont pu être reçues.

Device number is off !

Comme le numéro de device n'est pas actif, les blocs de données ne peuvent être transmis ou reçus.

Device number mismatch !

Comme les numéros de device ne correspondent pas, les blocs de données ne peuvent être reçus.

Bulk canceled !

Lors de la transmission ou réception de données MIDI, la touche [EXIT] a été enfoncée pour interrompre l'opération.

Carte de données

Data card not ready !

La carte de données n'est pas correctement insérée dans la fente.

Card protected !

Comme l'interrupteur de protection de mémoire de la carte est sur ON, il n'est pas possible de sauvegarder des données sur la carte.

Illegal format !

Le format de la carte n'est pas correct.

Verify error !

Les données n'ont pas été correctement sauvegardées.

Illegal size !

La carte de données n'est pas l'un des types à 64 koctets acceptés par le SY99.

Cartes d'ondes

Wave card not ready !

La carte d'ondes n'est pas correctement insérée dans la fente.

ID Number mismatch !

Un multi comprend des voix qui utilisent deux cartes d'ondes ou plus.

Different wave card (ID=) !

La carte d'ondes qui a été insérée n'est pas celle utilisée par la voix ou le multi.

Disquettes

Disk not ready !

La disquette n'a pas été correctement insérée dans le lecteur.

Directory full !

La zone du répertoire sur la disquette est pleine et il n'est pas possible de créer de nouveaux fichiers.

Illegal change !

Pendant une opération de copie de secours, les disquettes originale et de sauvegarde n'ont pas été insérées dans l'ordre correct.

Media type error !

Le type de disquette n'est pas correct.

Illegal disk !

Les données sur la disquette ne sont pas correctes.

Illegal file !

Le fichier n'est pas destiné au SY99.

Bad disk !

La disquette est défectueuse.

Song memory full !

La mémoire du séquenceur est pleine.

File not found !

Le fichier n'a pas été trouvé.

Sample memory full !

La zone de mémoire d'échantillon est pleine.

Write protected !

Le contenu de la disquette est protégé.

MDR memory full !

La zone de mémoire MDR est pleine.

Disk full !

Il n'y a plus d'espace-mémoire disponible sur la disquette.

Séquenceur et affichage

Please stop sequencer !

Le séquenceur ne peut pas jouer pendant le chargement ou la sauvegarde à partir de la disquette ou de la carte, pendant la transmission de blocs de données ou pendant le réglage master control.

Range is exceeded !

Le paramètre spécifié dans une opération d'édition excède la valeur maximale.

Illegal time !

Vous avez essayé d'exécuter une opération Get Pattern, mais le temps indiqué est incorrect.

Data not found !

À l'exécution de l'opération Search Part en Chain Pattern, les données spécifiées n'ont pas été trouvées.

ANNEXE

Illegal input !

Vous avez essayé d'introduire une valeur de données invalide en mode Edit Insert.

Internal buffer full !

Plus de données de séquence ont été restituées que ne peuvent être jouées.

Pile

Change internal battery !

La pile de conservation de mémoire interne doit être remplacée.

Change card battery !

La pile de conservation des données de la carte doit être remplacée.

Change wave BAT !

La pile de sauvegarde pour la zone interne MDR/échantillon RAM ou une carte de mémoire d'expansion (comme le spécifie le message) doit être remplacée.

Autres

Use bank D !

La voix doit être sauvegardée dans la banque D.

Illegal mark !

Vous avez essayé de marquer une page d'affichage à l'aide de la fonction compare.

Only C1-C6 data valid !

Vous avez tenté de sauvegarder une voix de percussion dans la banque A, B ou C. Seules les notes C1 à C6 seront sauvegardées lors de cette opération. Sauvegardez la voix dans la banque D si vous souhaitez sauvegarder les données pour toutes les notes E0 à G6.

Use bank A - C !

La voix doit être stockée dans la banque A, B ou C.

Echantillon

Please allocate sample memory !

Vous avez tenté d'entrer le mode Sample utility mais aucun espace-mémoire n'a été alloué pour les échantillons. Utilisez la fonction System utility memory allocate pour allouer un espace-mémoire pour les échantillons.

Sample data not exists !

Vous avez tenté de copier des données d'échantillons d'un numéro d'échantillon qui ne contient pas de données.

Not enough memory for sample !

Vous avez tenté de réduire la zone de mémoire allouée aux échantillons sous le minimum requis par les échantillons existants. Initialisez la mémoire d'échantillon ou effacez des échantillons avant d'essayer de réduire la quantité de mémoire MDR/RAM d'échantillon allouée pour les échantillons.

Sample data protected !

Des données d'échantillon protégées contre l'écriture pourraient ne pas être sauvegardées sur disquette ou transmises via MIDI dump.

Over internal waveform number !

Vous avez tenté de charger un nombre de formes d'ondes au-delà du maximum autorisé de 64 en mémoire interne.

Over sample number !

Vous avez tenté de charger un nombre d'échantillons au-delà du maximum autorisé de 99 en mémoire interne.

MDR

Please allocate MDR memory !

Vous avez tenté d'entrer le mode MDR utility mais aucun espace-mémoire n'a été alloué pour MDR. Utilisez la fonction System utility memory allocate pour allouer un espace-mémoire pour MDR.

MDR data already exists !

Vous avez tenté d'entrer des données dans un numéro MDR déjà occupé par des données. Veuillez choisir un numéro MDR différent comme numéro de destination pour les données entrantes.

Not enough memory for MDR !

Vous avez tenté de réduire la zone de mémoire allouée à MDR sous le minimum requis par les données MDR existantes. Initialisez la mémoire MDR ou effacez les données MDR avant d'essayer de réduire la quantité de mémoire MDR/RAM d'échantillon allouée pour MDR.

MDR data not found !

Vous avez tenté de sortir des données d'un numéro MDR vide.

Extensions de noms de fichier

Les fichiers sauvegardés sur disquette par le SY99 reçoivent automatiquement les extensions de fichier suivant. Bien que les extensions de nom de fichier ne soient généralement pas affichées par le SY99, elles seront visibles lorsque vous chargez les données de disquette à l'aide de l'opération *Disk utility 2 Load from disk* et sélectionnez les données du type 10:Other seq" ou si vous lisez les disquettes du SY99 à l'aide d'un PC.

T01-T99	SY99 All Data
J01-J99	SY99 Synthesizer All Data
K01-K99	SY99 Sequencer All
W01-W99	SY99 Sample
C01-C99	SY99 Card
B01-B99	SY99 MDR
M01-M99	SY99 1 song (KSEQ)
L01-L99	SY99 ESEQ
X01-X99	fichier MIDI standard SY99 (format 0)

Les extensions de noms de fichier suivantes sont utilisées par les produits de musique numérique Yamaha (mars 1990)

A01-A99	fichier "SEQ" V50 fichier song QX5FD SY77 NSEQ
B01-B99	données MDR DX7 [II] fichier MDR V50 données par bloc QX3

C01-C99	données cartouche DX7 [II] fichier MDR VX50
D01-D99	fichier Play Chain QX3
E01-E99	fichier Bulk Chain QX3
F01-F99	fichier filtre TX16W
I01-I99	données internes DX7 [II] (Voice + Performance + System) fichier SYN V50
J01-J99	SY77 Synthesizer All Data SY99 Synthesizer All Data
K01-K99	SY77 Sequencer All
L01-L99	SY77 ESEQ
M01-M99	SY77 KSEQ
P01-P99	fichier song QX3 (fichier Play)
R01-R99	fichier RSEQ V50
S01-S99	fichier Setup QX3 fichier Setup TX16W
T01-T99	table de filtre TX16W SY77 All Data
U01-U99	fichier Performance TX16W
V01-V99	fichier ALL V50 fichier voice TX16W
W01-W99	fichier wave TX16W
SYS	fichier system TX16W

Standard MIDI file format

Le format de fichier MIDI standard est un standard qui a été récemment adopté par un nombre de fabricants de logiciels et de matériels. Ce format standardisé permet de transférer aisément des données song entre différents séquenceurs - même entre séquenceurs de marques différentes.

Le SY99 supporte deux types de fichier MIDI standard connus sous les noms de **format 0** et **format 1**. Dans le premier format cité, toutes les données de séquenceur sont enregistrées comme une seule piste, qui peut inclure des données pour plus d'un canal. Dans le second, un nombre illimité de pistes peut être utilisé, chacune pouvant contenir des données pour plus d'un canal. Le SY99 est capable de charger des données sauvegardées dans l'un de ces deux formats. Les données sauvegardées par le SY99 à l'aide du format de fichier MIDI standard seront sauvegardées comme format 0.

Chargement des données: Pour charger des données de séquenceur sauvegardées dans un format de fichier MIDI standard, sélectionnez l'opération de chargement type *10:Other Seq* dans le répertoire d'opérations *Load from disk*. Le fichier à charger doit satisfaire aux conditions suivantes:

- Le fichier doit être chargé d'une disquette formatée par le SY99 ou d'une disquette de 3,5 pouces 2DD de format MS-DOS® ou PC-DOS®. (Reportez-vous au paragraphe intitulé *Formats de disquettes acceptables*, ci-dessous.)
- Il doit avoir été sauvegardé comme format de fichier MIDI standard de format 0 ou 1. Les fichiers sauvegardés à l'aide du format de fichier MIDI standard de format 2 ne peuvent être chargés.
- L'horloge MIDI doit être utilisée comme horloge de base.
- Le fichier doit avoir une résolution de 1/96, 1/192, 1/288, 1/384, 1/480 de noire.

Lorsqu'un fichier de format 0 est chargé, les données pour chaque canal MIDI sont chargées sur la piste correspondante (canal 1 sur la piste 1, canal 2 sur la piste 2, etc.) Cependant, seules les données pour les canaux 1 à 15 sont chargées; les données pour le canal 16 seront ignorées. Les messages de changement de tempo et les informations similaires seront toutes chargées sur la piste 1.

Lorsqu'un fichier de format 1 est chargé, les données pour la piste contenant des messages de changement de tempo et les autres informations "conductrices" seront chargées dans le SY99 comme piste 1. Les données pour les autres pistes seront chargées en séquence. Il sera par conséquent nécessaire de réinitialiser les assignations de canal pour chaque piste lorsque le chargement est terminé.

Toutes les données chargées dans une piste unique de cette manière seront transmises par le SY99 sur un canal unique. Pour cette raison, même si une piste d'un fichier de format 1 contient des données pour deux ou plusieurs canaux MIDI, toutes ces données seront rejouées par le SY99 à l'aide d'un seul canal. Comme cela peut signifier que les parties de séquenceur ne seront parfois pas reproduites comme vous le souhaitez, nous recommandons d'utiliser le format 0 pour le transfert des données si possible.

Aucune donnée exclusive ne sera chargée de fichiers MIDI standard quel que soit le type de format.

Sauvegarde des données: Les données peuvent être sauvegardées dans un format de fichier MIDI standard sur n'importe quel type de disquette décrit dans *Formats de disquette acceptables*, ci-dessous. Pour sauvegarder les données de séquenceur dans un format de fichier MIDI standard, sélectionnez l'opération de sauvegarde type *06:MIDI File* du répertoire d'opérations *Save to disk*. Les données pour chaque piste seront chargées sur le canal MIDI correspondant (piste 1 sur le canal 1, piste 2 sur le canal 2, etc.) Aucune donnée exclusive ne sera sauvegardée lorsque ce format est utilisé.

Les fichiers sauvegardés à l'aide du format de fichier MIDI standard reçoivent l'extension de fichier .X01-.X99 qui permet au SY99 de reconnaître le format de fichier. Les autres programmes, cependant, pourraient ne pas être capables de reconnaître le fichier comme fichier MIDI standard à moins que l'extension .MID soit utilisée; lorsque vous transférez les données sauvegardées par le SY99 vers un autre dispositif où elles seront utilisées par un tel programme, vous devriez d'abord donner un nouveau nom au fichier à l'aide d'un PC ou d'un autre dispositif.

ANNEXE

Formats de disquette acceptables: Les fichiers MIDI standard peuvent évidemment être sauvegardés sur disquettes ou chargés de disquettes formatées par le SY99. Les disquettes formatées par un PC peuvent être également utilisées pour autant qu'elles aient le format 2DD MS-DOS[®] ou PC-DOS[®]. Les disquettes formatées par un ordinateur Apple Macintosh peuvent être utilisées pour autant qu'elles aient été formatées à l'aide d'un Superdrive ou d'un autre lecteur capable de formater une disquette en format MS-DOS[®].

Pour utiliser les formats MIDI standard sauvegardés par le SY99 ou un ordinateur Apple Macintosh[®], utilisez ResEdit ou une fonction semblable pour modifier l'attribut de type de fichier sur celui d'un fichier MIDI.

MS-DOS[®] est une marque déposée de Microsoft Corporation.

PC-DOS[®] est une marque déposée de International Business Machines Corporation.

Macintosh[®] est une marque déposée de Apple Computer, Inc.

Cartes d'expansion

Si vous comptez sur les possibilités offertes par le SY99 pour charger des données d'échantillon, vous serez heureux d'apprendre que le SY99 propose cinq fentes d'expansion qui permettent d'étendre la taille de la zone MDR/échantillon RAM à 3 Mégaoctets (1,5 Mégamots) à l'aide des cartes d'expansion (SYEMB05) disponibles en option.

Chaque carte d'expansion RAM ajoute 512 koctets à la quantité de mémoire MDR/d'échantillon disponible et est conçue pour être facilement installée par l'utilisateur.

Veuillez remarquer que ces cartes ne peuvent être utilisées que comme mémoire d'échantillon. La quantité de mémoire pouvant être allouée pour l'utilisation par l'enregistreur de données MIDI est limitée à 512 koctets et ne peut être étendue à l'aide de cartes d'expansion. Le tableau suivant montre les quantités minimale et maximale de la mémoire d'échantillon que chaque carte rend disponibles:

Cartes	Minimum (MDR= 512 koctets)	Minimum (MDR= 0 koctet)
0	0 koctet	512 koctets
1	512 koctets	1 koctet
2	1 Mégaoctet	1,5 Mégaoctet
3	1,5 Mégaoctet	2 Mégaoctets
4	2 Mégaoctets	2,5 Mégaoctets
5	2,5 Mégaoctet	3 Mégaoctets

Les instructions complètes d'installation et d'initialisation de la mémoire d'expansion accompagnent les cartes d'expansion.

Fiche technique

Générateur de son: Realtime Convolution and Modulation (RCM)

AWM2 : données de forme d'onde linéaires à 16 bits, fréquence d'échantillonnage jusqu'à 48 kHz

AFM: 6 opérateurs, 45 algorithmes, 3 boucles de feedback, 16 formes d'onde, modulation de la sortie AWM

Filtre: filtres numériques variables dans le temps IRR (Infinite Impulse Response), 2 filtres pour chaque élément (maximum 8 filtres par voix)

Nombre maximum de notes simultanées: 16 (mode Voice), 32 (mode Multi)

Nombre maximum de timbres simultanés: 1 (mode Voice), 16 (mode Multi)

Assignation des notes: priorité à la dernière note, DVA (Dynamic Voice Allocation)

Clavier: 76 notes, sensibilité à la vitesse, aftertouch canal (avec zoned aftertouch)

Effets DSP: 2 unités, 63 types d'effet

Séquenceur:

Pistes: 16 (15 pistes + 1 piste de motifs)

Morceaux: 1

Résolution: 1/96 de note (pour la synchronisation interne) 1/24 de note (pour la synchronisation MIDI)

Nombre maximum de notes simultanées: 32

Capacité: environ 27000 notes

Motifs: 99

Enregistrement: temps réel / pas à pas / punch in

Mémoire:

Mémoire de présélections: 128 voix, 16 multis

Mémoire interne: 64 voix, 16 multis

Mémoire de formes d'onde: 4 Mega-mots (8 Mégaoctets), 267 sons

Mémoire MDR/échantillon: 512 koctets (expansion à 3 Mégamots)

Fentes pour cartes: données pour le synthétiseur x 1, données de forme d'onde x 1

Lecteur de disquettes: disquettes de 3,5" (720 koctets formatée)


Commandes:

Molettes: PITCH, MODULATION 1, MODULATION 2

Commandes linéaires: OUTPUT 1, OUTPUT 2, DATA ENTRY

Boutons: contraste écran à cristaux liquides, volume métronome

Cadran: Cadran d'entrée de données

Commutateurs: MODE x 5, EDIT/COMPARE, COPY/SAVE, EF.BYPASS, SEQUENCER x 7, fonctions x 8, EXIT, PAGE <D>, JUMP/MARK, SHIFT curseur Δ▽<D>, -1/NO, +1/YES, pavé numérique 0-9, ENTER,  , MEMORY x 4, BANK x 4, sélection de voix x 16

Affichage:

Ecran à cristaux liquides: 240 x 64 pixels (avec éclairage par l'arrière)

LED: rouge x 11, rouge/vert x 21

Bornes:

Sorties audio: OUTPUT 1 (L/MONO, R), OUTPUT 2 (L,R), PHONES

Commandes: BREATH, FOOT VOLUME, FOOT CONTROLLER, SUSTAIN, FOOT SWITCH

MIDI: IN, OUT, THRU

Caractéristiques électriques:

Etats-Unis, Canada: 120 V

Modèle général: 220-240 V

Consommation:

Etats-Unis, Canada: 35 W

Modèle général: 35 W

Dimensions:

1254 (L) x 407 (P) x 120 (H) mm

Poids:

19,6 kg

Index

1/+1, touches 21, 28

Absolues, Comment entrer des données absolues 30

Accent level, de F1-F4 en mode step record 206

Advanced Frequency Modulation, voir AFM

Advanced Wave Memory, voir AWM

AFM, diagramme des blocs dans un élément 58, copy element 135, opérations d'édition 134, filtre 149, en synthèse hybride RCM 10, initialisation d'éléments 132, LFO (main) principal 146, LFO (sub) secondaire 147, oscillateur 139, sortie 144, pitch EG 148, seize types de formes d'ondes AFM 140, voix 12, utilisées comme forme d'ondes AWM 157

Aléatoire, hauteur 103

Algorithme, un arrangement de six opérateurs 57, tableau 300, forme 136, external input 138, input level 139, sélection 135

Alimentation, cordon 23, interrupteur 23

Alternate on/off dans une voix Drum 77, 173

Annexe 291

Append song 214

Attack, ajustement de l' 72

Auto-store, voir Store

AWM, diagramme des blocs dans un élément 54, copy element 156, opérations d'édition 156, EG 163, filtre 169, LFO 167, en synthèse hybride RCM 10, liste des formes d'ondes 158, sorties 165, sensibilité 166, pitch EG 168, initialisation d'éléments 170, voix 12, source externe pour un algorithme AFM 138

Backup disk, copie de secours 272

Bank select, messages 88, 182

BANK, touches 21

Beat/Clock, voir Clock/Beat

BPF (Band Pass Filter) 151

Break point, voir Scaling

BREATH jack 22

Bulk, données, réception 261, transmission 260

Bulk dump, MDR input 281, MDR output 280, sample dump 276

Caractères, comment entrer des données de caractère 30

Card, format 263, load from data card 262, load from wave card 264, save to data card 263, répertoire d'opérations utility 262

Chain pattern 39, 212

Changer des données en mode song édit 44, 209

Channel, canal, réglages 258, d'un multi, comment sélectionner 36

Charger, voir Load

Clavier 18, canal de transmission 258, vitesse transmise par 253

Clear, pattern 247, song 217

Click, en mode pattern 236, en mode song 201

CLICK VOLUME bouton 22

Clock, move 224

Clock/Beat, affiché pendant l'édition 229

Combinaison de pistes, voir Mix track

Commandes, utilisation 70, set (voice common data) 127-131, set, (drum voice) 176, spécifier le numéro de commande MIDI transmis par les commandes assignables 254, view 87

Common data, répertoire des opérations 96

Comparer, multi 187, voix 60, 93

Complexes, formes d'ondes produites par FM 56

Confirm, edit 255

Connexions, audio 4

CONTRAST bouton 22

Controller edit, voir Master control utility

Controller select, voir Master control utility

Copy, élément AFM 135, élément AWM 156, filtre 150, mesure 224, multi 182, operator 136, pattern 242, une partie dans la piste des motifs 213, sample 276, song 215, track 216, voice 87

COPY, touche 18

Correction du timing des données enregistrées, voir Quantize

Create measure 226

Crescendo 221

Cursor, touches 21, 28

Curve, vitesse, voir Velocity set

Cut song 215

ANNEXE

- DATA, fente pour carte 18
- Data card, voir Card
- Data change and insert, modes, modifier et insérer des données en song edit 44, 209-211
- DATA ENTRY commande linéaire 21, 29
- DATA ENTRY roue 21, 29
- Delete, file 273, mesure 225, effacer une partie dans la piste 213, échantillon 275, piste 227
- Demonstration, comment charger et jouer des disquettes de 6
- Detune, element 97
- Device number 259
- Directory, voir Répertoire
- Disquette, lecteur 18
- Disquette, sauvegarde 272, format 271, charger et jouer une disquette de démonstration 6, charger des données 266, charger des données MDR 282, charger des échantillons 277, sauvegarder des données 268, sauvegarder des données MDR 282, sauvegarder des échantillons 277, sauvegarder type 274, status 265, répertoire d'opérations utility 265
- Données, comment entrer des données, 28
- Drum voice 55, controller set 175, se compose de 76 sons de percussion 13, répertoires des opérations edit 64, 149, effect 151, comment éditer 78, initialize 176, mode 95, name 176, liste des voix présélectionnées, rappeler 177, volume 157, wave data set initialize 176, wave data set 173
- DSP, voir Effect
- Dynamic pan, voir Pan
- Edit, confirm on/off 255, modes 24, multi 185, multi jobs 187, pattern 241, pattern jobs 242, sample 161, opérations d'édition de séquence 17, song 44, 208, opérations song 48, 214, 218 song (graph) 208, song data change 209, song (data insert) 210, voice 60, 91
- EDIT/COMPARE, touche 18
- Effect, copie d'une autre voix 105, deux unités DSP 14, mode select 106, commande en temps réel 123, sélection 108, set 104, réglages pour un multi 37, 192
- EFFECT BYPASS, touche 18
- EG, AFM operator 142, 143, AFM pitch 148, AWM 163, AWM pitch 168, filter cutoff 153
- EG bias, controller set 130
- Element, copy AFM 135, copy AWM 156, detune 97, level 96, note limit 97, note shift 97, pan 99, select 94, désactiver les éléments indésirés 66, 94, velocity limit 98, voix composée d'un, deux ou quatre éléments 12
- Enregistrement, voir Record
- Entrée de données 28
- Entrée de données MDR 281
- Erase, event 223, mesure 225, track 227
- Erreur, messages 318
- Event, erase 223, réception 228
- EXIT, touche 19
- Expansion, cartes de mémoire 256, 325
- Feedback, algorithme 136
- File, fichier de disquette, delete 273, extension de nom de fichier 322, name when saving 271, rename 272, format de fichier standard MIDI 323
- Filter, AFM 149, AWM 169, copy 150, cutoff EG 153, cutoff frequency 150, cutoff scaling 152, deux pour chaque élément 14, manières de contrôler 67, qu'est-ce qu'un filtre 66
- Fixe, vitesse transmise par clavier 253
- FM, synthèse, principes de base 56
- Fonction, touches 19, sélectionner une opération 25, sélectionner une page marquée 27
- FOOT CONTROLLER, prise 22
- FOOT SWITCH, prise 23
- FOOT VOLUME, prise 22
- Format, carte 263, disquette 48, 271
- Forme d'algorithme 136
- Formes d'ondes, voir Waveform
- Free Algorithm, Algorithme libre 138
- Fréquence, filter cutoff 150, mode de fréquence d'un oscillateur AFM 139
- Gate time, modification 219
- Générateur de sons et séquenceur 34
- Get pattern à partir d'une piste 243
- Graph song editing mode 44, 208
- Greeting message, message d'introduction 255
- Group, sortie de chaque élément 103
- Hauteur, voir Pitch
- HPF (High Pass Filter) 151, effect parameter 108
- Hybride, synthèse, à propos de la RCM 10, comment créer des voix à l'aide de la RCM 310
- Initialize, AFM element 154, AWM element 170, drum voice 176, mémoire MDR 283, multi 194, mémoire d'échantillon 278, voice common 132
- Input level, algorithme 139
- Insertion, données en mode song edit 44, 210, d'une partie dans la piste pattern 213
- Internal voices, voix internes, explication 297
- Introduction 3

- JUMP/MARK, touche 21
- Jump fonction 26
- Keyboard, voir Clavier
- LCD (Liquid Crystal Display), affichage 18
- Level, element 96
- LFO (Low Frequency Oscillator), AFM main 146, AFM sub 147, AWM 167, pour créer du vibrato 68
- Libre, Algorithme 138
- Limit, element note et velocity 98, master control note limit et velocity 285, 315
- Load, charger une disquette de démonstration 6, from data card 262, file from disk 266, MDR data from disk 282, sample from disk 282, wave card 264
- Local on/off 258
- Localiser, une position marquée dans un morceau 202
- LOCATE, touche 19
- Loop, AFM EG 141, 142, sample edit 162
- LPF (Low Pass Filter) (LPF) 151, effect parameter 108
- Main modes, modes principaux, cinq 24
- Marquée, passage d'une page marquée à l'autre 27
- Master control utility 284, tableau 287, controller edit 285, controller select 284, présélections d'usine 286, dans le mode Voice play mode 89, dans le mode Multi play 83, utilisation 314
- Master keyboard, fonction, voir Master control utility
- Master tuning 252
- MDR/sample, mémoire, cartes de mémoire d'expansion 325, initialize MDR 283, initialize sample 278, memory allocate 256
- Measure, copy 224, create 226, delete 225, erase 225
- MEMORY, touches 21
- Memory allocate (mémoire MDR/sample) 256
- Message, bank select 88, 182, greeting 225, program change 88, 182
- Métronome, voir Click
- Micro tuning 124, copy 126, edit 125, name 127
- MIDI, bulk dumps (vidages par bloc) 260, réglages 258, opérations utility 258
- MIDI control, par la source de synchronisation 197
- MIDI data recorder (MDR), comment utiliser 316, initialize memory 283, input data 281, load data from disk 282, output data 280, save data to disk 282, opérations utility 279
- MIDI IN, OUT THRU bornes 22
- Mix track 226
- Mode, effect 64, 106, cinq modes principaux 24, sample loop 163, voix 52
- Mode, touches de sélection 18
- Modification, gate time 219, velocity 220
- Modulation, effect 123, controller set 128, roue de réglage 18
- Mono, modes de voix 95
- Motif, voir Pattern
- Move clock, avance et recul dans le temps 224
- Multi, compare 187, copy 182, répertoire 181, répertoire edit job 187, edit mode 185, effect 37, 192, principe 16, programmer un multi 36, initialize 194, name 193, note shift 190, pan 191, play mode 179, liste des présélections 299, recall 195, select 181, store 187, voice select 188, voice output group 191, voice tuning 190, voice volume 189
- Mute, master control channel 285, étouffement de pistes 202
- Name, nom, drum voice 176, fichier (disquette) 271, micro tuning 127, multi 193, pan 103, song 231, voice 131, waveform 161
- Noise, générateur de bruit pour un algorithme 138
- Normal voice, voir Voice
- Note limit, element 98, master control 285, 315
- Note on/off (notes paires, impaires ou toutes notes) 258
- Note shift, song edit job 223, voice element 97, voice dans multi 190
- Numériques, pavé de touches 21, 30
- Opérateur, copy 136, EG 142, on/off 135, output 144, forme d'ondes et fréquence 139-141
- Oscillateur, AFM 139
- OUTPUT, prises 23
- Output, sélection du groupe de sortie, voice common 103, voice dans multi 191
- Output group select, AFM operator 144, AWM 165
- Page, marquer pour la fonction JUMP fonction 27
- PAGE, touches 21, passer d'une opération à l'autre 25
- Pan, controller set 130, copy 101, edit 100, EG 102, indépendant pour chaque élément 14, name 103, sélection pour chaque élément 99, source 101, static pan d'une voix en multi 191
- Panneau arrière 22
- Panneau avant 18-21
- Pas à pas, voir Step recording
- Pattern, chain 212, clear 247, copy 242, edit mode 241, opérations edit 242, get 243, mode 233, comment sont organisés les modes pattern play et pattern edit 235, placer dans la piste des motifs 39, play mode 236, put 243, put chain 244, record 237, opérations setup 245, dans un morceau 17, pour enregistrer des parties rythmiques 38

ANNEXE

- Pattern, enregistrement, deux méthodes 17
- PHONES, prises 23
- Pitch, random, hauteur aléatoire 103
- Pitch, roue 18
- Pitch bend, controller set 127
- Pitch EG, AFM 148, AWM 168
- Play, modes play et modes edit 24
- Play pattern 236, song 201
- Playback, sélectionner et étouffer des pistes pour la reproduction 202
- Polyphonie, de générateurs de sons AFM et AWM 13
- Polyphonique, mode de voix 95
- Portamento 104
- Power, voir Alimentation
- Présélections, liste des voix de percussion 300, multis 299, configurations master control 286, liste des voix 5, explication des voix 292, liste des formes d'ondes 158
- Program change, réception et transmission 259, transmission en mode voice play ou multi play 88, 182
- Programme, touches de sélection 21
- Punch-in, enregistrement 16, 42, song 205
- Put, chain pattern 244, pattern 243

- Quantize 219

- Random pitch, hauteur aléatoire 103
- Rappel de données, voir Recall
- Rate scaling, AFM EG 142, AWM EG 163
- RCM, synthèse hybride 10, comment créer des voix à l'aide de la 310
- Realtime, filtre digital temps réel, voir Filter
- Realtime recording, enregistrement en temps réel 16, 42, pattern 17, 238 song 204
- Recall, rappel, drum voice 171, multi 195, voice 131
- Réception, canal pour voice mode 258, event 228
- Record, pattern 237, pattern realtime 238, pattern step 239, song 8, 203, song punch-in 205, song realtime 204, song step 206, trois manières d'enregistrer 16
- RECORD, touche d'enregistrement 19
- Relatif, données de tempo 211
- Rename, changer le nom d'un fichier 272
- Repeat, marques de répétition, dans un motif 39, 212
- Répertoire, des opérations 24, AFM element edit 134, AWM element edit 156, card utility 262, common data edit 96, disk utility 265 drum set edit 172, master control utility 284, MDR utility 279, MIDI utility 258, multi edit 187, pattern edit 242, pattern setup 245, sample utility 275, song edit 214, 218, song setup 228, system utility 252
- Répertoire, des opérations 24, multi 181, sample 275, song 232 voice 86

- Reproduction, voir Playback
- Résonance 67, 151
- Reverb, édition simple 66
- Rhythm pattern, motif, voir Pattern
- RUN, touche 19

- Sample 160, échantillons, assigner comme formes d'ondes 162, répertoire 275, dump 276, edit 162, comment créer des voix à l'aide de 312, initialize memory 278, load from disk 277, save to disk 277, opérations utility 275
- Save, sauvegarder, card 263, disk 268, MDR data to disk 282, sample to disk 282
- Save type (SY99 ou SY77) 274
- Scaling, AFM rate 142, AFM output 144, filter cutoff 152, AWM rate 163, AWM output 165
- Sélection et reproduction 4
- Sélection et reproduction de voix 4
- Send program change 88, 182
- Sensitivity, AFM 145, AWM 166
- Séquence, opérations d'édition 17, loading, chargement d'autres types de données 266, saving, sauvegarde d'autres types de données 269
- Séquenceur, touches de contrôle 18, contrôle du générateur de sons 34, explication 16, utilisation 33, canal de transmission 230, 246 capacité de notes simultanées 173, MIDI timing control 229
- Setup jobs, pattern 245, song 228
- SHIFT, touche 19
- Simultanée, capacité de notes du séquenceur 173
- Slider, commande linéaire, voir Data entry
- Solo, canal master control 285
- Son, manières simples de le modifier 66
- Song, append 214, clear 217, copy 215, cut 215, répertoire 232, edit mode 208, comment sont organisés les modes song play and song edit 199, comment éditer 44, comment enregistrer 8, mode 197, name 231, play mode 201, record 203, opérations setup 228, opérations 214, 218
- Sortie, voir Output
- Sortie des données MDR 280
- Standard MIDI File Format, Format de fichier MIDI standard 323
- Status, nombre de fichiers et espace restant sur la disquette 265
- Step record, enregistrement pas à pas 16, pattern 17, 239, song 206, spécifier F1-F4 pour l'accentuation 206
- STOP, touche 19
- Store, stockage, multi 187, voix 74, 93
- Suggestions, comment utiliser le séquenceur 35, comment éditer une voix 51, comment se servir de la synthèse hybride RCM 310, utilisation d'échantillons pour créer une voix 312, utilisation de master control utility 314, utilisation de MDR utility 316

SUSTAIN, prise 23

Switch lock 257

System utility, opérations 217

Temperament, voir Micro tuning

Tempo, relatif (données de séquence) 211

Thin out, économie de mémoire 222

Timing correct pour les données enregistrées, voir Quantize

Track, piste, copy 216, erase 227, mix 226, séquenceur 16, 35, sélection pour reproduction 202

Transmission, canal 258, séquenceur 230, 246, voix 86

Transposition 222

Tuning, master 252, micro 124, d'une voix en multi 190

Utility, card 215, disquette 265, master control 284, MDR 279, MIDI 258, mode 249, sample 275, system 252

Velocity, vitesse, element limit 98, master control limit 285, 315, modification (des données d'un morceau enregistré) 220, set (curve) 253

Velocity sensitivity, voir Sensitivity

Vibrato, comment ajouter 68

Voice, voix, AFM and AWM 12, copy 87, répertoire 86, drum 13, edit jobs 62, mode edit 91, explications des voix internes 297, explication des voix préprogrammées 292, comment éditer 60, initialize 132, liste des présélections 5, mode select 95, name 131, mode play 85, recall 133, sélection 86, qu'est-ce qu'une voix 52

Voice (dans un multi), sélection 188, tuning 190, volume 189

Voice (drum), voir Drum voice

VOLUME, commande linéaire 18

Volume, voix drum 172, element level 96, voix en multi 189

Volume limit, controller set 130

Wave card, voir Card

WAVEFORM, fente pour carte de formes d'ondes 18

Waveform, forme d'ondes, assigner des échantillons à 160, liste des AWM 158, edit 160, initialize 161, initialize sample memory 278, name 161, seize types produits par des opérateurs AFM 140

Wheel, roue, voir Data entry

Zoned aftertouch 71, 127

For information, please contact our nearest subsidiary or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails, veuillez vous adresser au concessionnaire ou distributeur pris dans la liste suivante le plus proche de chez vous.

Informationen erhalten Sie bei unseren unten aufgeführten Niederlassungen und Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para más informaciones, póngase en contacto con nuestra subsidiaria o distribuidor autorizado enumerados a continuación.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario, M1S 3R1,
Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America,
Audio, Guitar, and Synthesizer Division
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 1-800-443-2232

MIDDLE & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas
Javier Rojo Gomez No. 1149, Col. Gpe Del Moral,
Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRASIL

Yamaha Musical Do Brasil LTDA.
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 55-11 853-1377

PANAMA

Yamaha De Panama S.A.
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no. 10, Piso
3, Oficina #105, Ciudad de Panama, Panama
Tel: 507-69-5311

OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America Corp.
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,
U.S.A.
Tel: 305-261-4111

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7
8BL, England
Tel: 0908-366700

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA/HUNGARY

Yamaha Music Austria GmbH.
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 0222-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Benelux B.V.,
Verkoop Administratie
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-828411

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Benelux B.V.,
Administration des Ventes
Rue de Bosnie 22, 1060 Bruxelles, Belgium
Tel: 02-5374480

FRANCE

Yamaha Musique France, Division Produits
Professionnels
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A., Gombo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-937-4081

SPAIN

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

PORTUGAL

Valentim de Carvalho CI SA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugal
Tel: 01-443-3398/4030/1823

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P. Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J.A. Wettergrens gata 1, Box 30053, 400 43
Göteborg, Sweden
Tel: 031-496090

DENMARK

Yamaha Scandinavia Filial Danmark
Finsensvej 86, DK-2000 Frederiksberg, Denmark
Tel: 31-87 30 88

FINLAND

Fazer Music Inc.
Länsituulentie 1A, SF-02100 Espoo, Finland
Tel: 90-435 011

NORWAY

Narud Yamaha AS
Østerdalen 29, 1345 Østerås
Tel: 02-24 47 90

ICELAND

Páll H. Pálsson
P.O. Box 85, Reykjavik, Iceland
Tel: 01-19440

EAST EUROPEAN COUNTRIES (Except HUNGARY)

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

UNION OF SOVIET SOCIALIST REPUBLICS

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-53-460-2311

AFRICA

MOROCCO

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

OTHER COUNTRIES

Yamaha Musique France, Division Export
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

MIDDLE EAST ASIA

ISRAEL

R.B.X. International Co., Ltd.
P.O. Box 11136, Tel-Aviv 61111, Israel
Tel: 3-298-251

OTHER COUNTRIES

Yamaha Musique France, Division Export
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
15/F., World Shipping Centre, Harbour City, 7
Canton Road, Kowloon, Hong Kong
Tel: 3-722-1098

INDONESIA

PT. Nusantara
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
131-31 Neung-dong, Sungdong-ku, Seoul, Korea
Tel: 2-466-0021-5

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malaysia
Tel: 3-717-8977

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, Makati, Metro Manila
1200, Philippines
Tel: 2-85-7070

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
80 Tannery Lane, Singapore 1334, Singapore
Tel: 747-4374

TAIWAN

Kung Hsue She Trading Co., Ltd.
KHS Fu Hsing Building, 322, Section 1, Fu-Hsing
S Road, Taipei 10640, Taiwan. R.O.C.
Tel: 2-709-1266

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
933/1-7 Rama 1 Road, Patumwan, Bangkok,
Thailand
Tel: 2-215-0030

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-53-460-2311

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa, Auckland
New Zealand
Tel: 9-640-099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-53-460-2311

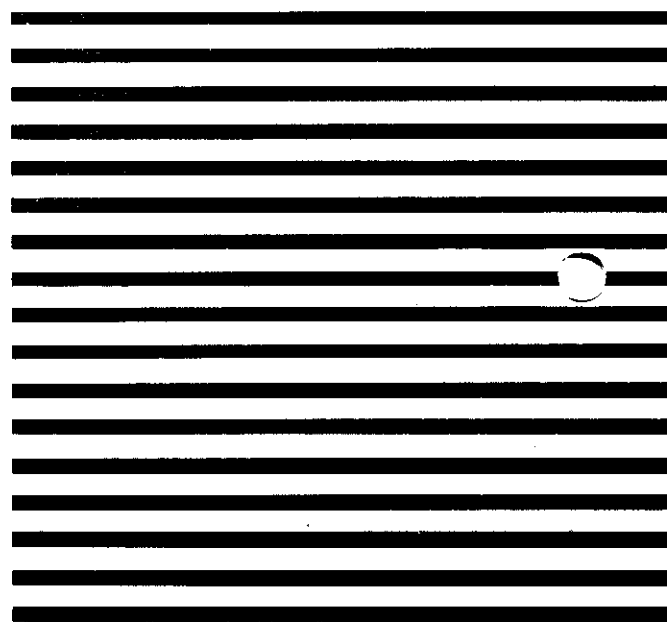
HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-53-460-2445

SERVICE: This product is supported by YAMAHA's worldwide network of factory trained and qualified dealer service personnel. In the event of a problem, contact your nearest YAMAHA dealer.

ENTRETIEN: L'entretien de cet appareil est assuré par le réseau mondial YAMAHA de personnel d'entretien qualifié et formé en usine des concessionnaires. En cas de problème, prendre contact avec le concessionnaire YAMAHA le plus proche.

KUNDENDIENST: Für dieses Gerät steht das weltweite YAMAHA Kundendienstnetz mit qualifiziertem, werksgeschultem Personal zur Verfügung. Bei Störungen und Problemen wenden Sie sich bitte an Ihren YAMAHA-Händler.

YAMAHA



YAMAHA CORPORATION
PO Box 1, Hamamatsu, Japan

VM53040 9202 R4 CR1TP 8.2 ITP Printed in Japan